

SUPER 特輯 5

FAMILYCOM

售價250元

書號：00199715

1992下半年SFC軟、硬體
所有機密全在這裡!!

超級遊戲・完全收錄

黃金龍戰記／波斯王子
武裝戰鬥／超鬥戰機
魔劍／恐龍大作戰
飛龍拳IV／虎克船長
甲龍傳說／光之夢幻曲
北斗神拳V／SD鋼彈X
超級忍者龜／賽車帝王

計 **36** 款

超新軟體・開發特集

地球冒險II／新重裝騎兵
英雄聖戰／双截龍／機甲警察
飛行密令／SD鋼彈大作戰
／弁慶外傳／回到未來II
桃太郎電鐵II／機動装甲
超級立棒II／摩陀羅II……

計 **25** 款

攻略急救總站

亂馬½／超級夢幻戰士／
鬥人魔境傳III／摩訶摩訶／
航空產業／SFC秘技總匯
SD快打／超級伊忍道／
創世紀VI

最強情報・超級內容

天使之翼III
瘋狂大射擊
勇者鬥惡龍V

硬體・周邊總掃描

CD-ROM增幅機組

滑鼠・體感光線槍

快打專用搖桿

・經典鉅作
徹底攻略 **SLG 斬II**
ACT 快打旋風II



歡樂 100

社慶五周年

3大行動

歡播歡樂歡播

行動PART 1

曾錯過專業、確實、迅速、客觀的雜誌和報導，這一次又有良機重現，請勿錯過此一難得機會，過期雜誌存量實在不多了。

行動PART 2

集圖要完整收全四期刊登圖案，報導為第90、91、92、93四期、雜誌為第119、120、121、和122等四期，只要將圖案剪下，即雜誌四期集一張圖、報導四期集一張圖，雜誌和報導同時還有兩次參加抽獎的機會。

行動PART 3

買雜誌或報導隨書附贈精美墊板，自報導90期和雜誌119期開始連續各6期隨書贈送，共有十二張之多，分6張在報導和6張在雜誌裡。



視線停留點

- 一、資格：為本社的雜誌和報導的忠實讀者。
- 二、條件：凡集滿雜誌119、120、121、122四期或報導90、91、92、93等四期的圖案便可參加。雜誌、報導每期買，您就同時擁有雙重中獎的機會！
- 三、方式：請將圖案貼在明信片上投寄。
- 四、備註：(1)圖案以拷貝而寄來的信件作廢。
(2)非以明信片方式投寄者，視同作廢。
(3)姓名和住址都要填寫清楚，否則作廢論處。
(4)來信請寄本社企劃部：新店市復興路45號6F

豐富的獎品
等您來拿！



電視遊樂雜誌
電視遊樂報導

劃撥帳號：1159250~4

社址：北縣新店市復興路45號6樓

©電視遊樂雜誌社

you've GOT SFC POWER!

65C816的她永遠是如此的難以捉摸，她多情且善變。在傳說中的大陸上，她身著戰袍、手持利刃，她頭盔上晃眼閃耀的徽章強烈的警告潛伏在陰影下的魔獸，她是洛特的後代，她體內流動著屠龍的鮮血……。

在莊嚴肅穆的古利高塔前，她水藍色的髮飾斜映著夕陽的餘暉。她殺氣騰騰口中輕聲低吼，一連串的粉腿踢，擊向身穿白色武鬥裝的他，那不是渲洩疼痛錐心的感覺，那是一種無力還擊的傷感……。

穿越時空界線，她自體依附在敵人身上，她融入敵裝甲為一體。她一道道、一環環的月牙狀雷射朝著直線深入敵機中樞神經……。她一會兒活躍在惡龍作怪的世界，有時又是街頭快打群裡的嬌俏女子，在外星軍團爭戰的宇宙烽火線上，她正穿梭其間。她就是搭載了特殊電玩歡樂機能的SFC硬體，一個電玩史上最難猜測、最多情善變的遊戲主機。

SFC熱情又千變萬化，今夏激烈的軟、硬體大戰將導致這個季節更為炎熱，SFC談笑用兵，編劇高手絞盡腦汁將企劃編排對應SFC案內，音樂家們也正挖空心思的將生動活潑的旋律譜曲注入軟體上，程式師們努力地忘了自我的存在，SFC為電玩創新局面，SFC在百家爭鳴中頻出高招，她一枝獨秀！

好還要更好，超級還要更超級，這是SFC表現的實有特色，好東西永遠不嫌多，SFC最新特輯亦正如此，今年夏天請好好的享受SFC和SFC特輯5，每一分、每一秒！



SUPER FAMICOM

特輯 5

目錄

硬體篇

SFC CD-ROM & 最新周邊 4

軟體篇

強作 勇者鬥惡龍 V 9
天使之翼 III 16

STG

瘋狂大射擊 22
黃金龍戰記 26
武裝戰鬥 28
超鬥戰機 30

ACT

魔法颱風 32
魔劍 34
快打旋風 II 36
綜合格鬥技 44
波斯王子 46
恐龍大作戰 48
超級忍者龜 50
飛龍拳 IV 52
虎克船長 54
桑德拉大冒險 56

RPG

甲龍傳說 58
光之夢幻曲 62
北斗之拳 5 66
3 隻眼 68

SLG

橫山光輝三國志 70
SD 鋼彈 X 72
太空模擬戰 74

SPG

趣味大進擊 76
超級籃球賽 78
賽車帝王 80
超級保齡球 82
超級 F1 競技場 84
甲子園 2 86
超級美式足球 87
拳鬥王 88

PZG

超級上海 89

旋風球 90
水管工頭 92
ETC 柏青哥大戰 94

預告篇

熱血國雄君 96
地球冒險 2・弁慶外傳 II 97
英雄聖戰・火炎鬥球兒 98
雙截龍・46 億年物語 99
坦克戰記 2・飛行密令・機甲警察 100
桃太郎電鐵 II・米老鼠・機動裝甲・
信長公記 101
天行者錫卡・新重裝機兵・超級大航海時代・
超級麻雀大會 102
CB 世界・SD 鋼彈大作戰・英雄戰記・
金肉人 103
超級格鬥戰士・超級 II 棒 II・摩陀羅 2・
回到未來 2 104

攻略篇

斬 II 109

讀者來函請寄／企劃部：新門市復興路四五號
社址：新門市自立街一三四巷九號四樓
印務：陳嘉祥、廖美惠
商務：陳嘉祥、廖美惠
財務主任：楊素慧
行政管理：廖桂華
電腦排版：楊惠理、林明月、張淑榮
潘光中
美術編輯：劉豐益、李建華、管綠冬、洪曉萍
文字編輯：張偉銘、阮倩儀、林文芝、莊祖猛
鄧雅明、陳毓倫、王公哲
企劃：蔡宏明
企劃主編：王榮輝
企劃編輯：林琨哲
副總編輯：陳希芳
總編輯：陳日陞
發行人：陳希芳
負責人：陳希芳

快打旋風 II 實戰篇 124

攻略急救站

亂馬 1/2 140
超級夢幻戰士 142
SD 快打 144
超級伊忍道 146
創世紀 VI 148
鬥人魔境傳 III 150
摩訶摩訶 154
航空產業 156

秘技篇 158

檢索篇 165

新卡發行表 167

統一商店均有售
※全省各大電玩專賣店
售價：二五〇元

新聞局登記證第 60004 號

電話：(02) 3677575

法律顧問：蕭雄淋律師

FAX：七八五二一七五

電話：七八五二一七五

時類中心十樓一〇〇六室

地址：九龍長沙灣永康街五一五三號

香港總經理：新成公司

劃撥帳號：一五九二五〇一四

帳戶：電視遊樂雜誌社

地址：台北縣板橋市大觀路一段三五五號

印刷：錦龍印刷實業股份有限公司

經銷專線：(02) 九一七八〇三二

地址：新門市寶橋路二三五巷六弄六號二樓

總經銷：農學股份有限公司 (農學社)

FAX：二二八二〇四六

電話：二二八二五八二

六樓

SFC特輯 5 硬體解析篇—— 任天堂CD-ROM與其他

SFC・CD-ROM增幅器



▲超任主機的擴充端子，CD-ROM增幅器應該就是接在這裡。

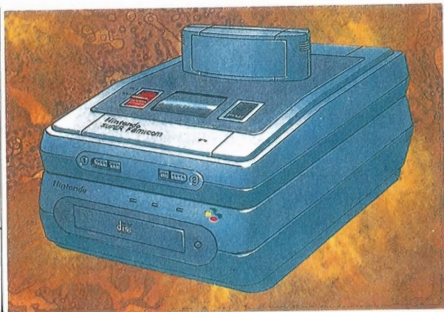
在電玩主機一連串CD-ROM的聲浪中，目前最熱門的主機—SFC亦不能例外，相信已經有許多玩家已在期待這款將在明年一月份發售的超級任天堂增幅周邊系統。不過可以肯定的是，這款主機在發售後，一定會造成像超級任天堂發售之初的絕大轟動。

不過！與其在事情真相尚不清楚之前胡亂

猜測，不如冷靜地好好研究一下這款未來的器，或許從現有掌握的資料中，可以預測一下未來的電玩生活。

關於SFC CD-ROM的相關報導在，電視遊樂雜誌、報導，以及前一期的SFC特輯中已經出現過很多，不過在此我們還是要提醒你這款CD-ROM增幅系統的幾個重要部分。

規格 輔助運算子 8M記憶	有別於其他主機系統，採用菲利浦公司所開發的XA規格，能同時讀取音樂與程式。	影響	結果	在遊戲時，音樂也能配合的很好，不會有控配不上的情況。
	在系統卡中加有輔助運算晶片，協助SFC主機CPU處理龐大的資料。有了它便有可能達成全螢幕、全動畫、與3D表現的功能。	影響	結果	除射擊遊戲不再有畫面遲緩、閃爍的現象之外，一次在同一畫面能夠表現多種特殊效果的情況會增加。
	能一次讀取目前一塊卡匣的容量，大幅減少遊戲被拆成零碎的片斷，充實整體感。	影響	結果	讓CD-ROM軟體真正地成為一款深厚、耐人玩味的超級軟體。



▲這是CD-ROM增幅系統與超任主機的組合想像圖，到時會不會這樣還不太清楚。

兄弟！SONY PLAYSTATION



PLAYSTATION想像圖

▲這便是SONY公司預定推出的SFC與CD-ROM的一體形——PLAY STATION。這個企畫案是原先SONY與任天堂公司合作生產CD-ROM的延續。

原先任天堂預定開發CD-ROM增幅主機系統的合作伙伴是SONY公司，然而在考慮CD-ROM的規格與產品的普及性時，任天堂公司又更改計畫，決定與菲利浦公司互相業務提攜，著手開發CD-ROM增幅系統……這便是SONY、任天堂、菲利浦三家公司之間的三角關係。

然而SONY公司卻不因為任天堂公司的改弦易轍而中止原先的計畫，反而將原來的企畫案加

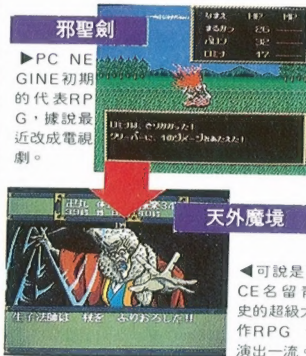
以擴大，繼續發展這款超級任天堂與CD-ROM增幅的一體型主機——PLAY STATION！

一方面，由於菲利浦公司自己也推出了CD-I的主機，不免令人連想到超級任天堂的CD-ROM增幅器是不是會有這方面的相容性能？答案若是肯定的話，那麼SONY公司的這款PLAY STATION又會如何呢？啊……真叫人頭痛啊！

CD-ROM的老字號

●資料1：PC ENGINE

家用遊戲主機中，最早以CD-ROM系統出現的便是PC ENGINE，就目前為止其RPG遊戲所表現的內容看來，它的發展過程也經過了不少嚐試錯誤的改進，這點從「天外魔境II」之中所使用的動畫與事件的表達方式便可以看得出來。



CD-ROM 100萬台

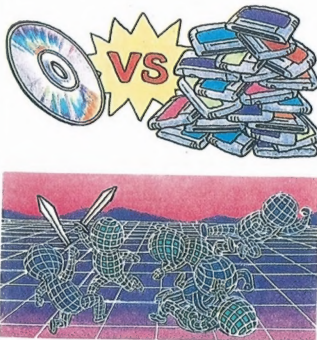
PCE・350萬台

圖1：
CD-ROM'在所有PC玩家中所佔的比率。
22%

CD-ROM的可能性

●資料3：SFC CD-ROM
在SFC發售之後2年多的時間裡，也就是'93年初將預定發售的SFC專用CD-ROM增幅系統。會不會是遊戲製造廠商將讓SFC機能達到極限的一種表徵呢？

結論結果變成SFC專用的CD-ROM增幅器是不是出現得太早了呢？相信這個答案在每個玩家心裡都有一個。請參考前兩段評述的內容與插圖，我們綜合PC-ENGINE與MEGA-DRIVE玩家之中，所



有擁有CD-ROM系統的程度來看，是不是可以看出它們之間的差異，這兩之間比率的差別是不是玩家對其CD-ROM專用遊戲的方向不同所致？佔有的比率少的原因或許也是價格的問題……但是，同樣的情況放在任天堂上又如何呢？

仍有未知潛力的CD-ROM

●資料2：MEGA-A-DRIVE

才剛剛登場不久的MEGA-CD到底有著什麼樣的潛力，這仍然是個未知數！但就傾向動作與射擊遊戲的MEGA-DRIVE玩家而言，他們對RPG的感覺更是十分微妙的也許MEGA-CD的出現，會使他們期待好的RPG出現！



CD-ROM 20萬台

MD・260萬台

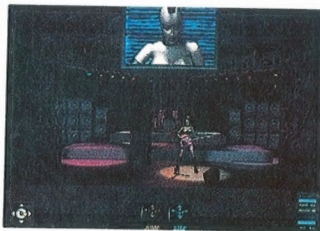
圖2：
MEGA-CD在所有MD玩家中，所佔的比率。
7%

未來遊戲的走向

電視遊樂器基本上是一種電腦，所以它也有所有電腦的特質。現在家用電視遊樂器的功能愈來愈強，所以電腦能作的一些事情，漸漸地家用電腦也可以作了！從愈來愈多的軟體移植到家用主機上和愈來愈多類似電腦的周邊設備（如CD-ROM）這兩點可以看出來。不過大家還不能忽略了另一個更重要的因子，那便是——遊戲

的製作人！

有了好的硬體環境，若沒有好的軟體製作人也表現不出精彩的遊戲！（一些很好的硬體上也有些不出色的軟體）因此機械的環境必須和人材的環境互相刺激成長，整個遊戲世界才會表現得更好。在各形遊樂器主機都紛紛進入CD-ROM大容



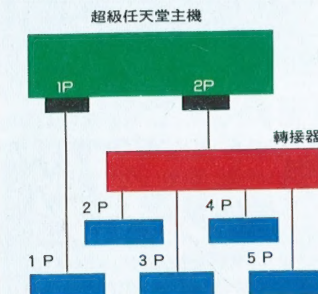
量與高性能的時代或許硬體的追求在某種層面講起來是超越了軟體人材的發展速度！相信與其空有性能閒置，不如有一款能完全發揮主機能力的軟體得好吧！

S F C也邁入複合控制時代

以下的這則報導對SFC 玩家而言可以算得上是一件好消息。現在多人同時共玩一部超級任天堂是有可能的事了！超任專用的複合操縱轉接器出現了！而預定發售複合轉接器的廠商有兩家，一家是哈德森，另外一家則是哈利電機。

首先為各位玩家介紹哈德森公司出品的複合轉接器，它的名稱暫定是SUPER MULTIDAP，預定今年秋季左右發售，價格則尚未決定。請參考附圖，它是接在SFC 2P控制器插槽上，而在這款轉接器上一共有4組與超任主機

複合搖桿轉接器概念



上控制器插槽完全相同的插槽，只要將另外4支控制器的插頭插入這4組插槽之內，連同1P部份的控制器加起來，便同時最多有5個人同時進行遊戲了。

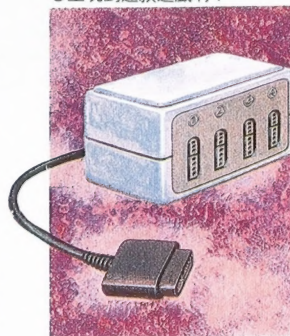
第一款對應這款新周邊的軟體便是哈德森預定在8月7日發售的「超級桃太郎電鐵」。

另外再就哈利電機公司開發的複合轉接器為各位玩家介紹。

哈利電機公司表示：「已經開發完畢，現在是隨時都可以發售上市的状态了。不過有關價格、發售日方面的問題都尚未決定。要看看對應軟體市場的市場狀態。」

除了哈德森與哈利電機之外，好像還有幾家廠商在開發不同的複合轉接器的樣子。不過想必它們的外形相差不會太大。在競爭上有勝負的大概就是價格的問題了。

複合搖桿轉接器預想圖



▲以上便是這款還不知道它的廬山真面目的複合轉接器的預想圖。玩家覺得如何。



▲這款SUPER SCOPE 6 不管是左撇子或是右撇子都能順利操作。

明朗時才會知道結果如何！

擔在肩上玩的 SUPER SCOPE 6 !



▲玩SUPER SCOPE 6 的軟體還須裝上如在電視左上方的感應器才行。

一卡普空一

CPS大型搖桿&大型光線

發行「正宗快打旋風II」的廠商卡普空預定在7月中旬發售這款「CAPCOM POWER STICK FIGHTER」——簡稱CPS的SFC專用大型搖桿。

這款CPS搖桿除了造型前衛新穎之外，它的實用性也很高。它的方向搖桿可設定成

4方向或者是8方向的模式，玩家可參考遊戲的形態加以調整。另外它的6個按鈕有三段連發設定，快慢可自行調。相對於連發設定的是，這款搖桿也有慢動作調節功能。對遊戲不是很拿手的玩家不妨利用這個功能加以練習。

2月中旬~2月下旬在全美發售的這款任天堂公司的新型光線槍「SUPER SCOPE 6」，它的美價是\$59.99。算是相當值得價格。它的操作方式有些類似火箭筒，是將槍身擔在肩上，以準星瞄準畫面上的目標攻擊。原先預定今年9月左右也將在日發售，但由於在美太受歡迎而形成缺貨狀態，因此這項原先預定的發售日期只好急時作罷！

任天堂公司目前還沒有在日發售的預定。不過這款受到老美喜愛的「SUPER SCOPE 6」是否能被日本人接受也是一個未知數！至於台灣的玩家如何，還得等到消息更加

▼一組CPS的組件除了搖桿本身之外還有連接端子線一條（SFC用）。



▼這是別賣的無線轉接器，¥7800。需內裝3電池4個。



滑鼠&瑪俐歐繪圖

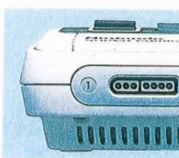
新加入SFC的周邊・滑鼠

終於發售了！SFC 專用滑鼠

相信SFC的玩家都已經耳聞過這款SFC專用的新型操縱器周邊硬體——滑鼠了吧？現在它終於現身在玩家的眼前。最直接的印象應該就是會覺得它的功能與操縱器或搖桿一樣。接在SFC操縱器插座上便能使用了。

其實這款專用「滑鼠」和個人電腦的滑鼠可說是相同功能的東西，只要在墊板上移動它，配合手部的操縱便能移動螢幕上的指示點以便下達指令，決定或取消只要按下滑鼠上的按鈕便能輕鬆完成，是一種很方便的控制設備。

這款新型硬體與對應軟體「瑪俐歐繪圖」搭配發售，也就是不能分開來分別購買。



▲這些便是滑鼠所有的組件外觀。

▲滑鼠的下方，中間的球會轉動。

▲只要接在超任主機前方控制器插槽。

▲滑鼠操作起來就是這個樣子的。在墊板上滑動。

第一款對應軟體・瑪俐歐繪圖

第一款對應SFC專用滑鼠控制器並同時搭配發售的軟體便是這款「瑪俐歐繪圖」。就其8M+256kRAM的容量與附加電池儲存記憶功能，和滑鼠一起只賣¥9800的價格實在很便宜。

●滑鼠用來做電腦繪圖

「瑪俐歐繪圖」基本上是款電腦繪圖工具軟體。除了運用滑鼠在TV畫面上畫圖之外，還可以做圖形、繪法等等特殊的效果，而且操作簡單。由於考慮到第一次接觸滑鼠的小孩，所以以瑪俐歐吸引他們接觸，讓他們容易上手。

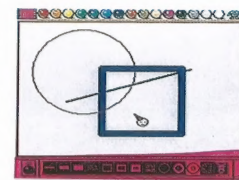
MARIO AINT



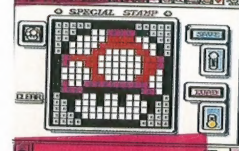
▲把手指對準瑪俐歐再開始遊戲。



▲從細緻到粗曠，有各式畫法。



▲可以設定範圍與圓或方的圖形。



▲開機後，也會有修改的畫。



▲在16×16點上設計角色圖案



▲用複製機能來增加的數量！

●今後會有什麼軟體對應？

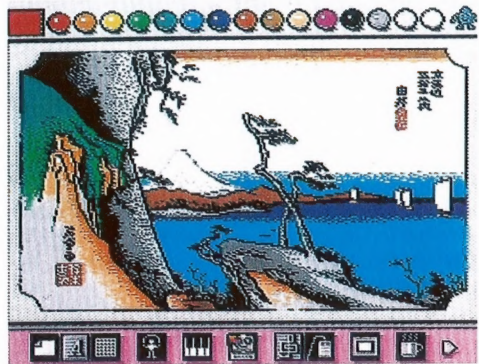
叫人不得不關心的是一——今後對應這款滑鼠控制器的軟體情況會怎樣呢？一些從個人電腦移植過來的遊戲如「諸神紀世」、「試管城市」、「迷宮魔獸」等，尤其是那些在海

外發行的個人電腦軟體，移植開發對應的有很多！另外，由於加入開發美國SFC的軟體廠商不少，而它們也開發個人電腦軟體。未來CD-ROM大量化之後，SFC將表現不亞於個人電腦的態勢。

滑鼠&瑪俐歐繪圖

92年7月14日發售
價格¥9800（含稅）
8M+256kRAM
電池記憶

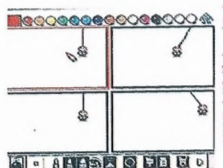
MOUSE CONTROLLER
（超任專用滑鼠）
滑鼠專用墊板
與軟體同一包裝



只要肯用心，甚至像這樣的畫面也能畫出來。

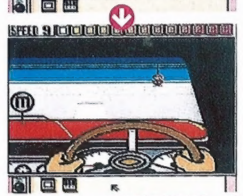
●充實的動畫機能

這款軟體的賣點之一，便是它的動畫機能。它可以選擇4分割、6分割、9分割的動畫製作方式。而做成的動畫還可以合成在自己所喜歡的背景場景裡。它是以圖案式的指令來控制操作的，可以消除或記憶起來。自己錄製錄影帶時，可利用它來製作標題畫面。



以4分割製作動畫。

▼只要設定動畫的位置，瑪俐歐的標記與道路的線便會以動畫運行。



▲動畫開始，便能看到路在動，車子也在跑！

▼9分割動畫能表現鳥飛行動作。



●連複雜的構圖也能畫...

雖然玩家的功力有深有淺，但由於操作方式的內容細緻，所以還是可以畫出細緻的構圖。應用擴大的機能，對畫面上每一構成的小點都能加以修改的話，玩家便能利用這款軟體畫出就連個人電腦的電腦繪圖工具也要自嘆不如的作品。



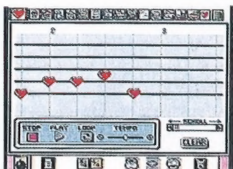
▲泳裝的年輕女孩，妳到底在憂愁什麼呢？連情緒能抓得住。



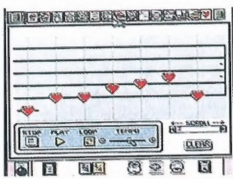
▲在這張畫的眼睛、鼻子部分以動畫表示，便能有表情的變化了！

●配合動畫的音效

瑪俐歐繪圖除了繪圖機能之外，還有能夠製作自己所喜好的音樂的簡易音響機能。程式中收錄了15種聲音，只要將音高標記於畫面上的五線譜之內便能作曲，一次可發出3個音，拍子也可以自由調節。作成了的曲子除了可以單獨演奏之外，還可以配合玩家所繪成的圖案或是動畫來一起演奏。應用這種音樂機能，使得這款軟體成為玩家發揮想像力的工具。



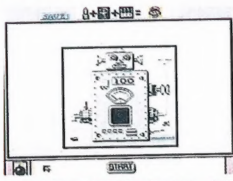
▲把表示聲音的符號排在5線譜上，一共可寫24小節。



▲把作好的曲子放出來聽聽看，瑪俐歐會跳在音符上發音。



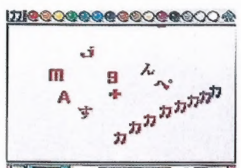
▲將製作好的動畫配合著音樂來呈現也可以。



▲構圖配合動畫與音效可以一起記錄起來。

●文字機能

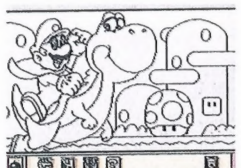
可以在螢幕上表示出日文的平假名、片假名、英文字母等等不同的符號。如果把這種文字顯示能力與動畫組合，就能夠表現出像卡拉OK般的流動背景，當然了！也能單純地展示一幅簡單的畫面。



▲配合上文字畫面。讓文字在畫面上上下下流動，就能製作卡拉OK了。

●著色畫

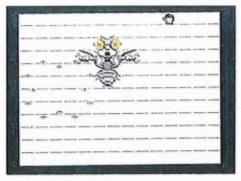
這是專為低年齡層所設計的模式。在程式內已事先錄存有像瑪俐歐、耀之類線條畫。只要叫出這些線條畫，再以指令著上自己喜歡的顏色便能完成一幅著色畫了，不用太傷腦筋，娛樂成份很高。



▲這是瑪俐歐與耀之的線畫，只要著色就行了，適合不熟的人嘗試。

●打蒼蠅遊戲

這是一段利用滑鼠來操作的打蒼蠅遊戲。用滑鼠控制蒼蠅拍，要很敏捷才能打到亂飛的蒼蠅。可說是為了讓玩家熟悉滑鼠的操作所設計的一段附贈遊戲。也頗有真實感的。



▲快速地操作滑鼠移動蒼蠅拍。這款遊戲裡甚至還有頭目角色呢。



DRAGON QUEST V 勇者鬥惡龍 V ドラゴンクエスト V

ENIX
預定 8 月
¥9600

RPG
12M+64KRAM

告訴你迷宮之內的 種種玄機

期待已久的大作，是否能如期登場呢？在擔心受怕的等待中，先來看看遊戲裡到底有什麼好玩的内容吧！

立體化的迷宮

前作IV代中的迷宮其實也是十分有立體感的，不過V代中將這項優點更加強化了。在表現上有複雜的階層構造與上下段的差異感，一些像山一類的迷宮則真的會給人一種在爬山的感觉。就是由於有這種高低差的迷宮，所以更容易讓人迷路，因此冒險者在進行迷宮攻略時常會一個頭兩個大。

塔的结构也是比以前要來得宏偉。以大石塊堆砌而成的牆壁和地板由於描繪的工夫十

分仔細，給人一種厚重的感覺。在像這樣的塔與迷宮之中進行冒險，你會看到一些屍骸散落在地上，氣氛十分逼真。



▲V代中，建築物的描繪十分立體，而且有立體交叉的樓梯和走道。



▲有好多路都通到山外來。若在迷宮中的迷宮迷途可就麻煩了。



▲以複雜的層次差別所組成的迷宮，看起來根本就是迷宮。

有好多機關

在迷宮之中，都有一些讓冒險者陷入危險的機關。前作IV代的立體迷宮中，也有這類活生生的陷阱。不過這回在V代中，會出現一些以前都沒有的、令人吃驚的機關喔！由於超級任天堂有擴大、旋轉的機能，也許也會被應用上去呢！到時候這些陷阱的效果絕對會讓玩家大開眼界的，所以還得請大家耐心等待。

另外在V代中甚至有全部

都是冰的迷宮出現喔！這種迷宮本身就是一個大陷阱，只要你一路進這裡面，就會一直滑行到撞到牆為止才會停住也說不定。所以在這種迷宮裡進行時，會像是在玩益智遊戲般得要動動玩家的頭腦，不花些心思的話也許進得去就出不來了！在迷宮中會有一些告示牌，警告你有很多陷阱！



▲連在村中也有迷宮，不過這迷宮的內部到底是什麼樣子呢？



▲高聳的牆壁！這是塔的一部份，看來這是相當寬廣的塔。

在V代中出現的交通工具

由於世界廣大，伙伴眾多，因此有一些交通工具是很必然的現象。在「勇者鬥惡龍」系列中也是如此，以前曾有船、氣球之類、各種不同的交通工具出現，來幫助主角的冒險旅程。這次V代中也有前作IV代的馬車，以及一些飛行的交通工具。而飛天魔毯便是此回首次的登場東西。



▲在大世界裡旅行得有交通工具。

在陸地上乘坐馬車

V代由於採用能讓妖怪們成為伙伴的系統，冒險隊伍最大可達8人！由於伙伴數目很多，所以也採用了像在IV代中的馬車。記得IV代中，馬車是在第5章中出現的。但若是問到V代的馬車何時出現？就目前的資料則還不是很清楚，不過有可能會因為妖怪可以變成伙伴的這個因素而使得馬車能夠很快的入手也說不定。

以馬車旅行時，隊伍會分成二部份，在馬車外面有3人，而剩下的5人則在馬車內。所以一次參加戰鬥的只有3個人。稍微給人一種不太保險的感覺。不過玩家這回倒可以放心，在V代中，在馬車中的角色可以自由地替換在馬車外的角色，甚至有時可以一次全部換掉！所以萬一發生戰鬥，也不怕人數太少了。



▲IV代中，在外面的4個人是這樣子把馬車包圍起來的。



▲V代中可在外作戰的只有3人，剩下的5人在車內待機。



▲角色交互交換著作戰的話，和8人一起下場也差不多了，要好好利用。

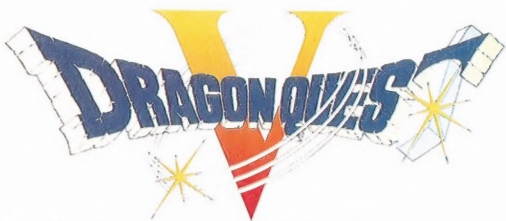
飛天魔毯



▲這回的飛行道具是飛天魔毯，飛起來是什麼樣子呢？

隨著馬車的公佈，V代還有一些其他的交通工具。不過這次出現的與IV代中的氣球有很大的不同。V代中的飛行工具是本系列中第一次出現的「飛天魔毯」，不過很可惜，這飛天魔毯到底是什麼樣的東西到目前都還沒有發表。不過顧名思義，大概就是有些類似阿拉伯神話中所出現的飛天毯吧！這飛天魔毯和IV代的氣球一樣，可以將整個馬車載進去。也就是說，除了外型不同之外，飛天魔毯與氣球是具有相同功能的飛行交通工具。不過這飛天魔毯比起氣球來可是要方便得太多了！

由於毯子可以捲起收好，



▲IV代出現的氣球，還可以裝入馬車呢？



▲氣球一降落就無法移動了，只能於能在天上飛...



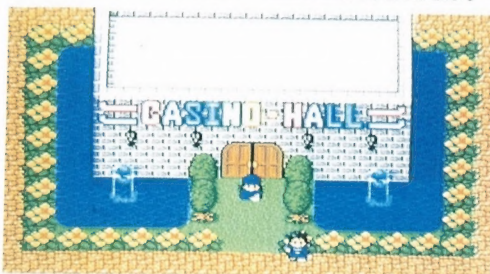
▲飛天魔毯也能載馬車。看來是張大毯子呢！



▲飛天魔毯也可以捲起來收在馬車上面四處帶著走！

這回CASINO變得十分豪華

CASINO（賭場）第一次是出現在IV代中。這回V的CASINO要比前次更加豪華了。IV代中，CASINO的入口好像是見不得人似的很不起眼。不過在V代中卻用了豪華搶眼的看板，而且也有了專用的建築物了。CASINO中賭戲除了IV中的水果盤和格鬥場之外，還新增加了史萊姆大賽。而且所有的賭戲不管在內容上、表現上都比前作更加有意思了。



▲華麗的招牌就在入口之上，不只外形不同，賭戲也翻新了！

水果盤遊戲

基本上是與IV代中CASINO的水果盤相同的機器，不過IV代中水果只有3排，而V代中的機器卻有5排！只要3個以上相同的圖案連成線，便能夠贏得獎金！不妨利用這個小賺一筆。另外！有部機器的尺寸也比一般的水果盤要大一些！這機器不只是尺寸大，連賭注的金額也比一般的水果盤要大。因此若一舉擲大，不妨來這部機器試試看，

或許能賺到冒險的旅費。即使不喜歡賭博的人也可以試試看



▲這就是5排的水果盤，賭金的倍率也很大。

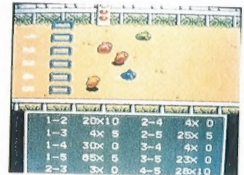


▲水果盤的機器一大排地放在店內。左邊是大台的水果盤！

史萊姆大賽馬

在CASINO中最引人注目便是史萊姆大賽！它是把史萊姆當作賽馬一樣在場中比賽的一種遊戲，每次有5匹史萊姆下場，如果玩家猜中了那兩匹史萊姆會贏得比賽，就可以

依每隻史萊姆能力的差別比率贏得獎金。很有正式賽馬的味道。撇開賭注不談，單看5隻顏色不同的史萊姆競賽的樣子就會覺得十分可愛有趣。又可以賭錢，是很有趣的項目。



▲5匹不同色彩的史萊姆蹦蹦地亂跳，比賽開始！



▲結果是2-4，很可惜下注沒中，沒關係，下次一定會中！

怪物格鬥場

在「勇者鬥惡龍III」中也有這樣的妖怪格鬥場。

這些妖怪間的格鬥場景，在SFC上會有更壯烈的表現

把妖怪們丟到場中互相格鬥，然後猜猜看並下賭注看那一隻妖怪會生存到最後。不過在V代中，由於下場妖怪與以前不同，而且有各種的組合，所以一定會更加有趣。這個賭戲的特徵便是能夠在事先知道妖怪們的強弱。另外除了賭博的樂趣之外，也正好可以利用看它們格鬥的時候物色可做伙伴的妖怪。



▲這裡是妖怪們的格鬥場、有寶箱的地方就是贈品交換處的樣子。

還可以換獎品喔！

講到CASINO，最叫人不能不開心的便是可以用獎金交換到什麼樣的東西？這次一定有些東西是只能在此換到的！所以非得到交換處查看有那些東西不可！

另外由於V代CASINO賭注的金額要比IV代多，所以交換的秘寶也許也會比IV代貴重喔。



▲玩得過頭，變成一文不名了！



▲在V代中有些什麼東西可換呢？

容易操作的咒語系統

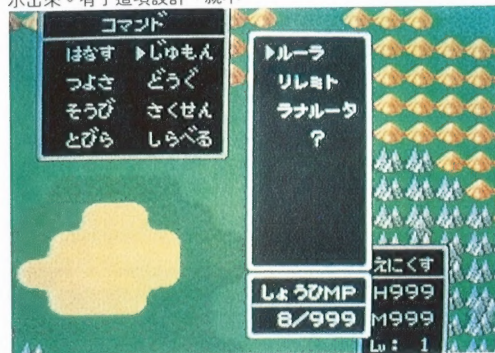
對冒險而言可說是要素的咒文。這回在V中也有某程度的提昇。由於有了MP消費量的表示機能，不只使咒文的操

作變得更加容易，而且還有新咒文的加入，另外舊作原有的咒文也被設計有新的效果，形成了一種新的咒文系統。

能知道MP消耗量

以前，玩勇者鬥惡龍在使用咒文時，每一種咒文所必要的MP消耗量只能在說明書或其他參考資料上查看。但是在V代中，在打開咒文表的時候，其所要消耗的MP值便會顯示出來。有了這項設計，就不

必每次都要去翻查說明書了，這會使得玩家在操作時感到格外的方便。尤其是戰鬥中要利用AI（人工智慧）進行的重要的參考價值。



威力增加後咒文的內容

每一次勇者鬥惡龍系列推出新作，都會有新咒文出現。在V中，有些地方也有某種程度的加強。在這裡為玩家介紹「シャナク」、「マホキテ」

、「インパス」和「パルプンテ」4種咒文。其中，マホキテ是首次出現的咒文。其他的咒文也因為有新的效果加入而在威力上有了某種程度的提昇。



▲能脫去被咀咒過的武器或防具！但對太強的咀咒也無效！

這咒文在勇者鬥惡龍III代中也曾出現過，是項破邪的咒文。萬一不幸裝備上被咀咒過的武器或防具時，唸這咒文便能解開。在III代時，這咒文對所有被咀咒的武器防具都是解咒的效果，在這回在V中，有些強力的咀咒還是非到教會去解開不可，所以也有無效的時候。

シャナク

這是一項首次出現的咒文。只要將這項咒文向我方伙伴施用下去，當這位伙伴被敵人以咒文攻擊的時候，這攻擊咒文的MP便會被這位伙伴吸收！但得注意的一點是，雖然能吸收攻擊咒文的MP，但是伙伴仍會受到損傷！萬一HP不夠時，最好不要輕易地在戰鬥中使用這項咒文。

マホキテ



▲受到此項咒文的角色萬一遭到敵人咒文攻擊時…… ▲雖然會受傷！但攻擊咒文的MP會被吸收。

這項咒文是在勇者鬥惡龍III代中開始出現，能判別寶箱內是什麼東西的咒文，有時寶箱中藏著敵人便能夠事前察知。V代中，它除了仍有這項效果之外，另外又追加了一項能夠鑑定道具功用的效果。只要向道具唱此咒文、有關這項道具的明細便會在畫面上顯示出來。

インパス



▲不只能判斷寶箱內容，甚至也能鑑定道具。

一旦使用這項咒文之後，到底會發生什麼結果並不知道，是一種叫人覺得驚奇的咒文。在IV代的時候，這項咒文的效果就已經有約30種不同的表現。這回在V代中應該會有更進一步的表現才是！而且由於畫面的效果大幅提昇，到時

パルプンテ

一定會有非常漂亮的表現才是，不過目前由於資料仍不是很多，這點倒不是很清楚。到時會看到什麼東西，可就真叫人期待咯！



▲在V代中，威力更加強化了，到底會有什麼效果出現呢？

強化之後的戰鬥視覺效果

從目前所發表的照片就可以了解。V代的戰鬥畫面在視覺效果上有了非常程度的強化。不只是妖怪之後附上了背景而已，在普通攻擊和以咒文攻擊的時候都有動畫效果的應用出現。

由於視覺效果的強化，整個戰鬥畫面顯示更精彩逼真了。



▲在妖怪們的背後，會依地形的不同而有不同的背景。

戰鬥畫面是動畫表現

V代之中，最大的特色便是採用了動畫卡通的表現方式！在IV代的戰鬥畫面中，每回唱起咒文，整個畫面都會閃動！很能表現出咒文的效果。在V代中不僅咒文會有這樣的表現，甚至在以武器作一般性的攻擊時也會在畫面上出現相對應的動畫視覺效果，目前所知道的武器攻擊動畫效果只有杖和迴旋鏢兩項。由於這兩項

武器僅僅是遊戲初期所使用的武器，所以這已經算是相當有迫力的動畫表現了。以後要是更有加力武器的攻擊出現的話，應該還會有別的動畫表現才是！但於是什麼樣的表現只好請玩家耐心等待了。另外還有一項叫人注意的是，許多妖怪們自都有獨特的攻擊方法，要是這些都以動畫表現的話，那麼戰就會變得更加激烈了。



▲由於視覺方面的強化，戰鬥畫面的迫力大幅增加。



▲以杖這種初級的武器攻擊時，畫面就已經有這樣程度的效果了。



▲邊旋轉邊飛過去的迴旋鏢，能夠傷及所有的敵人！真厲害！



漂亮的咒文效果畫面

每次都會有多彩多姿的各式攻擊咒文的「勇者鬥惡龍」系列，在IV代中，唱起咒文時，整個畫面會依所唱起的咒文不同而有不同的顏色閃動，已經十分能表現咒文的效果。在V代之中，由於又採用了動畫的表現手法，更加富有迫力的咒文畫面完全呈現了出來。目前為止，所公開的メラ、ギラ、ヒヤト、バグ等4種不同的魔法，只是各系統魔法當中最為基本的東西而已，以其程度十分高段的動畫表現看來，這些真實感很高的咒文畫面將是十分有趣的。

文應該會有更精彩的畫面才對！若真是如此的話，戰鬥畫面將會有前所未有的樂和變化。



▲最後的階段。火焰燒到上面後消失。低級魔法就有這樣的效果！



▲以空氣旋渦所形成的真空氣刀將敵人切裂的バグ。對一組敵人有效



▲屬於火焰咒文的メラ。是以小型的火球投向敵人…



▲敵人被火球擊中！馬上陷入火海中，畫面給人一種熾熱的感覺！

來看看妖怪成爲伙伴的系統

勇者鬥惡龍V最大的特色可說便是這個妖怪可以加入伙伴的系統了。以妖怪組隊冒險可說是前所未有的事。而且不僅可以組隊，妖怪們也可以經由戰鬥所得到的經驗值而有所成長！最叫人覺得正式的是，妖怪們甚至有專用的道具，以下我們就來看看。



▲掌握妖怪伙伴系統關鍵的一人妖怪叔叔。

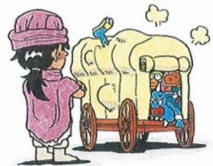
怪物叔叔出現！

這個妖怪加入系列至少有50種以上的妖怪可以加入成為伙伴！掌握這種妖怪系統的關鍵便是在勇者鬥惡龍V世界中某處的「怪物叔叔」！

由於主角具有將人從邪惡中打醒的神秘能力，用這項能力便能使妖怪們改邪歸正。不過這項神奇力量在遊戲一開始的時候是不能用的！必須先覺悟到自己的力量之後，才能應用它讓妖怪們加入成為冒險的伙伴。

冒險隊伍的人數最多可有8人參加。所以若在人數超過，而你又想讓新的妖怪加入伙伴的時候，只好找個地方將多

餘的妖怪給存放起來。而妖怪叔叔的功能便是幫你將妖怪收好。只要至妖怪叔叔那兒把多餘的妖怪存放起來的話，玩家就不用擔心人數的問題，可以嚐試著讓各式各樣的妖怪加入隊伍看看。所以妖怪叔叔是妖怪伙伴系統的關鍵人物。



▲伙伴人數最多8人，這樣很快就令人滿為患了。



▲由於妖怪叔叔的指點，主角才了解到自己特殊的能力。



▲這兩位妖怪——スラリン和スラビ——都是值得信賴的伙伴。



▲而且妖怪叔叔還可以幫你將多餘的妖怪給收好！



▲妖怪叔叔的家到底在那裡呢？真想早點知道。

妖怪專用道具

在V代中，甚至有專門給妖怪裝備的道具出現呢！

讓等級較低的妖怪也裝備上武器和防具的話，可以使冒險隊伍的整個戰力提昇。在這裡我們要向玩家們介紹三項妖怪專用道具：骨尖錐、石牙戟、以及小尖帽。這三項東西看起來似乎很適合妖怪們使用。要是將這三項用具全裝在一個妖怪身上，幾乎可以想像得到那股「帥」勁！（請參見下圖）除了這三項道具之外，似乎還有一些其他妖怪專用的東西還沒有公開哦！

骨尖錐

把骨頭前端削尖的骨槍型武器。



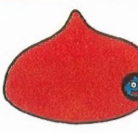
石牙戟

把硬岩石敲成虎牙狀的銳利武器。



小尖帽

是唯一的防具，看起來很可愛。



▲裝備起來就是這付德性吧！

獨特的攻擊法

在勇者鬥惡龍中出現的妖怪，很多都會有一些很獨特的行動。這裡就為玩家舉些例子，它們的攻擊行動實在十分獨特。不過這類的妖怪能不能加入成為伙伴則還不知道，但可以確定的是，若能和這些妖怪們組隊一同冒險的話，那一定是十分有趣的事。（有關這些妖怪奇特攻擊，請參看照片）



▲會跳到高空狂舞的妖怪。



▲竟會以放屁來攻擊的奇特妖怪！要不要弄一隻來當作伙伴！



▲以小型爆炸來攻擊的妖怪。這種攻擊能閃躲得開嗎？

大公開——能夠成爲伙伴的妖怪們

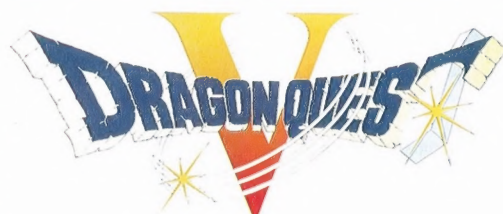
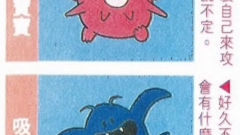
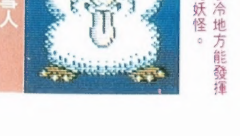
能夠成為伙伴的妖怪種類全部超過50種以上，在此我們將其中的24種一口氣全部公開在此，讓玩家們先在心裡有個譜。

事實上這些妖怪有些是在前作系列中出現過的，所以很多對玩家而言應不陌生，不同的是這回它們被畫得更加精美了，有些一看就讓人覺得很可



▲讓個性豐富的妖怪加入成為伙伴。

靠，也有些看起來很可愛，要帶那一隻可真叫人傷腦筋了！





天使之翼 III

キャプテン翼 III

TECMO
7月17日
¥8900

SLG
8M+64KRAM

全日本總冠軍青年隊再向世界挑戰

曾在任天堂版中大受歡迎的足球運動模擬遊戲「天使之翼」終於將舞台搬上超級任天堂了。既然是超級任天堂，這回主角大空翼一行人的表情之類的畫當然會有更優美的表現！射門時的必殺技場面演出更是豪華。這回的故事情節也是特庫摩原創的，是設定在「II」之後的一年。這回也是從全日本青年隊的活躍層面開始，場面十分熱鬧。要與世界的青年強隊進行競賽，除了故事延續前作的精采性之外，系統也有大幅的提昇！



▲全日本青年隊的各種活躍情形。



▲遊戲系統繼承任天堂版而來。



▲托超級任天堂的福，這種畫面十分漂亮。

遊戲系統與前作相同

基本上的系統和前作相同，在比賽前要先決定陣形與制服，在比賽進行當中，目前持球的人物會另有細部的指示出現。而角色的動作方式基本上也與任天堂版一樣，需要消耗「ガッツ」(體力)，而且這「ガッツ」會因為比賽的場數增加，等級上升後也跟著增加。



▲卡匣附有電池記憶機能，所以不再需要抄寫密碼了。

指令內容豐富

在比賽暫停時的球隊會議中，可用的指令也會增加了。在開球隊會議時，有個叫做「マーク」(盯人)。這個指令顧名思義就是要守方的球員在比賽進行時特別盯住攻擊方的某位特定選手，這項指令對那些會必殺射技的球員十分有效。另外在比賽中還有一個



▲在開球隊會議時，有項新指令「マーク」(盯人)加入。

新指令「みんなもどれ」(對全體下達指令)也追加了。



▲在比賽中還能指揮全隊隊員的指令「みんなもどれ」，也是新的。

2P對戰氣氛更加熱烈

2P對戰的進行方法

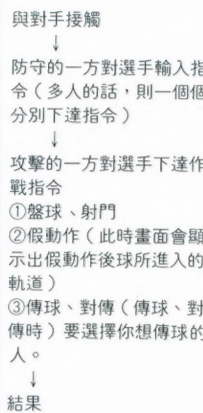
現在就利用這一小段篇幅來說明指令的輸入，與對戰的方法。

攻擊的一方可照以往一般直接在畫面上操縱選手。要是與守方球員接觸的話，這時便可射門或是傳球。而防守的一方為了阻止這些動作，必須操作自己的選手來接近攻擊方持球的選手。至於該如何應對是好呢？請參閱右邊的流程表，只要依照流程表的方式輸入指令，防守方面便能夠特別去接觸一些特定的攻方球員。



▲要清楚畫面，去阻擋對手。

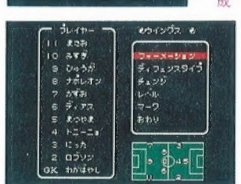
指令輸入流程



明星出場模式

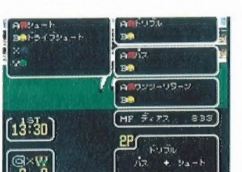
對戰模式之中所出現的球員是以挑選明星隊的方式來進行的。選擇球員的方式有對戰的兩個人同時挑選，以及交由電腦自行將球員分成2隊的方法兩種。能出場的選手都是本款遊戲中會出現的選手，不過他們的等級都是一定的。但是他們的必殺技會依玩家在非對戰模式中所讓他們昇級的程度而有所不同(或增加)，所以

在非對戰模式玩的等級愈高，會新式必殺技的可能性也就愈高。以挑選明星隊的方式來組隊的話，一些原本是對手的球員便能同隊了。



▲對戰時，有一隊的隊名叫做「キャプテンズ」(隊長隊)。

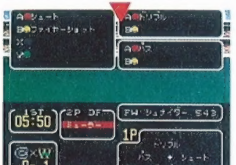
指令輸入的方式正如右邊的照片所示，以十字鈕與A、B、X、Y四鈕在畫面上所有的指令中選出一個玩家想執行的動作。然後就如同上方所述的對戰模式指令下達的方法一樣，一旦球員發生接觸，就必須下達指令進行作戰，在按鈕下達指令時最好不要讓對手看見你按那一個鈕，同時你也要猜測對手會下達什麼樣的指令，總之是一場心理戰。另外，對手的必殺技和「ガッツ」的量也是作戰參考要件。



▲會必殺技的選手可選的就多了。



▲防守的一方開始輸入指令。



▲接下來輪到攻擊的一方下指令。

在世界各地精修的伙伴們

依特庫歷所編定的原創故事，遊戲開始進行之後，一開始便是「第一部 世界激鬥編」接著是「第二部 全日本海外遠征編」、最後便是「第三部 ユニバーサルユースへの



▲世界青年杯大賽會後，日本青年隊的隊員分散到世界各地修行了

道」(往環球青年大賽之道)。

這段文字中，我們將就第一部故事中，散佈在世界各地的伙伴們為主題加以詳述。玩家可以知道前作中主要角色們有些什麼成長嗎？



▲留在日本的隊員也是天天都在進行特訓。

新足球翼III — 皇帝的挑戰 —

聖保羅FC隊

是ロベルト本郷這個人所率領的有名巴西青年隊伍。大空翼便屬於此隊。以他為中心，還有其他許多優秀的隊員。他們為了在里昂杯連勝稱霸而開始了奮鬥。



大空翼

▲為了追求「天才足球少年」之名而……



▲這便是大空翼的必殺技「サイクロン」的鏡頭！真是華麗！

■里昂杯準決賽 對哥里昌斯之戰

聖保羅FC是前作裡大空翼所參加的隊伍，在本款遊戲中，大部份的隊員仍然不變，是一支攻守很平均的隊伍，只要做一般的攻擊便可取勝。

對手隊是哥里昌斯，此隊有兩名擁有必殺技的球員——サトルズデキ和リベリオ，所以得盯住這兩人才行。

■里昂杯準決賽 對古雷米歐之戰

這一場比賽結束之後，大空翼的必殺射門「サイクロン」的缺點便會顯露出來，之後，重要的故事內容便展開了。古雷米歐隊中有一位叫メオンの人對「ドライブシュート」這種必殺射門很有把握！在這場比賽中，如何應付メオン這個人將是攻略的重點。



▲古雷米歐隊有十分厲害的守門員。

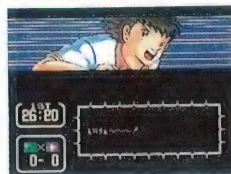
■里昂杯決賽 對夫拉維柯之戰

里昂杯決賽遭遇的便是夫拉維柯隊。大空翼和此隊的得分王牌在賽前有一段對峙的故事。只要勝了這回合，在前作曾出現，德國青年隊的球門——ミエーラ便會出現，他留下了這樣一句話就不見了：「我一定要守住サイクロン」，讓人不寒而慄。

夫拉維柯隊有三名球員——



▲カルロスの必殺技「ミラージュシュート」，太厲害了！



▲在這里昂杯準決賽中，不斷使出必殺技攻擊得分吧！



▲大空翼的必殺技「サイクロン」十分厲害！但也很消耗體力！

一カルロス、サンタマリア、ジェトリーオ擁有必殺技。所以要是失分，一定得趕緊將分數奪回才行。



▲比賽結束後，カルロス對大空翼的談話便真相大白了。

香榭里謝隊

■岬太郎



法國青年隊得分重要人物——ナポレオン所在的隊伍。在此隊中，有一名日本球員岬太郎，他在前作中與大空翼原是黃金搭檔。此隊即靠這兩名球員不斷獲勝。這兩名球員的組合

打法能夠在決賽中完全發揮，但得小心ナポレオンの力與技才成。



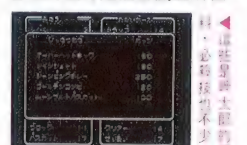
▲在巴黎香榭里謝隊，這位便是全日本青年隊的岬太郎。

■巴黎特別大賽決賽 對蒙馬魯特爾之戰

以ナポレオンの氣力與岬太郎華麗的戰技不斷戰鬥下去的話，應該可以獲勝，要注意ナポレオン與岬太郎的配合。



▲蒙馬魯特爾隊中有一名德國青年球員——シエスタ，如何封鎖住シエスタ的攻擊，發揮自己的戰力是獲勝關鍵所在。



▲這支皇太子的戰術，必殺技也不少。

墨西哥布隊

這個隊伍中，有來自全日本青年隊的日向小次郎與若島津健兩人參加。

日向小次郎有像「ごういんなドリブル」與「ネオタイガーシュート」這兩種強力足球打法。而若島津健則以空手發展出一套守門的必殺新技術「あびせり」，不過這回此技的威力更加提昇了。



若島津健

■墨西哥青年聯盟決賽 對蒙特婁之戰

以日向小次郎十分具威力的打法不斷攻擊！再以若島津健以必殺技守住球門，防止敵人攻擊就可獲勝了。

蒙特婁隊中有德國青年隊的カペロマン參加，他的「サ



▲若島津健這回有更具威力的必殺技了。

イドワインダー」是必須注意的必殺射門法，就連若島津健的必殺守門技也很難防住。



▲日向小次郎的「ネオタイガーシュート」。

約克夏隊



松山光

全日本青年隊的全能選手——松山光所在的隊伍。此隊尚且保留英國足球的傳統精神——正大光明的踢球、與堅強的守備。此隊所有的球員都以



▲在約克夏隊中，所有球員都以「なだれこうげき」來應戰。

■皇后杯冠軍決賽 對曼徹斯特之戰

這是一場與松山光和對手カルツ在中盤時的支配力有很大關係的比賽。

對手是德國青年隊名將カルツ所在的隊伍，カルツ的「ハリネズミドリブル」和日向小次郎的「ごういんなドリブル」有相同的威力。能支配中盤的隊伍才能贏得此回合的可能。松山光最好利用機會使出「なだれこうげき」然後再使出「イグルシヨット」來得分。



▲「イグルシヨット」是松山光的必殺技。

漢堡SV隊

人稱「東洋守護神」的若林源三所屬的隊伍便是這支德國的職業隊。

由於中鋒カルツ投效英國隊，所以中間的球員給人一種不太穩當的感覺，所以看若林如何施展鐵一般的防衛便是致勝關鍵。



若林源三

■本底斯利卡公式賽 對巴依耶魯恩之戰

在這場比賽中會穿插一段シュナイダー發明新射門技的故事，都是因為若林每次都被擋住シュナイダー的攻擊才引起的。對手巴依耶魯恩隊是擁有如シュナイダー——類球員的攻擊型隊伍，對若林而言，也算是相當辛苦了。



▲シュナイダー發現空檔。



▲接住シュナイダー的射門的若林源三。

慢慢地讓伙伴加入隊中

第2部故事「環球青年大賽」的故事很明白，就是剩下的日本青年隊為了與世界各地的青年隊比賽而遠征海外的故事。

在海外不斷的比賽過程中，每一次賽完都會有那些在第一部分中活躍的伙伴慢慢地回到日本隊來，整個隊伍愈來愈強！

全日本青年隊 V S 荷蘭青年隊

第一戰便是與荷蘭青年隊遭遇。在這場比賽中，賽前最早趕回日本的松山光會加入隊中。

立花兄弟的空中技巧若不能得分的話，守門員森崎的守備也不會讓敵人得逞，中場之後，三杉也會加入隊中。



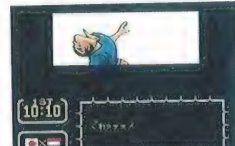
立花兄弟的空中足球是攻擊重點。



在這個地方會明瞭「環球青年杯大賽」舉辦的始末。



即使主力大部份不在，卻仍有實力。



石崎使出「がんめんブロック」！

全日本青年隊 V S 法國青年隊

在這場比賽中，參加香樹里謝隊的岬太郎會回來加入日本青年隊，並且擔任隊長。

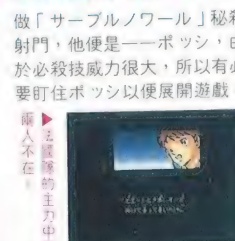
對法國青年隊的隊長——皮埃尔和大砲型球員拿破侖雖然不在，但也不能輕心大意。還有一位球員會一種叫



在這場比賽中，岬太郎會加入日本隊。



比賽到一半時出現的，是岬太郎會出任隊長。



做「サーブルノワール」秘殺射門，他便是——ボッシュ，由於必殺技威力很大，所以有必要盯住ボッシュ以展開遊戲。



主力2人不在的法國青年隊，有取勝的機會了。

全日本青年隊 V S 美國青年隊

在這場比賽中，到墨西哥的日向小次郎與若島津健會歸隊。同時日向會與タケシ連手組成所謂「東邦コンビ」的必殺技。

在美國隊中有位叫ミハコル的球員，雖然和故事的發展沒什麼關係，不過他與石崎和日向小次郎的纏鬥倒是很有趣。



日向小次郎與若島津健從這場比賽加入日本青年隊效力。



動作很強大的美國青年隊的——ミハコル。



石崎和日向的組合手技。

全日本青年隊 V S 烏拉圭青年隊

這是海外遠征的最後一戰。終於打到這裡了，此時大空翼會加入日本青年隊。同時這裡會有岬太郎將隊長的標幟轉交給大空翼的劇情出現。算是一段高潮。

對手是烏拉圭隊，有兩位球員——比克特利諾和ダ・シルバ有必殺技。尤其是兩人組合而成的「パンサーストリーム」更是說不可當。勝過了這一場比賽之後，德國隊的守門



終於！大空翼加入日本隊了！



這個隊的射門都很強呢！



員——ミユウラ會出現，而展開一段與日向小次郎比試的故事，很好看哦！



比賽場邊ミユウラ就會出現。



日向小次郎代替大空翼向他挑戰。

乾乾淨淨地拿下射門的球。

環球亞洲青年預選

全日本青年隊 V S 韓國青年隊

環球青年隊亞洲部份的預選第一回合，在這場比賽之前會發生一段日向失蹤的小插曲故事，不過他會威力提昇之後歸來，先安心進行比賽吧！

韓國青年隊中有兩位叫做シヤ和金の球員會以雙箭鋒的方式攻擊過來。這兩個人會互相對傳靠近球門，然後以雙入踢門，這種攻法是他們特有的模式，只要盯住這兩個人，比賽就有勝機。



終於！環球青年大賽的亞洲預選賽開始了。



在比賽之前，日向失蹤了。



但是全日本隊的前鋒，連球都不關心此事！



日向小次郎到底跑到那裡去了！什麼時候會回來。

全日本青年隊 V S 中國青年隊

這是亞洲預選的最後一戰。要是贏了這一場，全日本青年隊就能取得亞洲的代表權。不過這場比賽與整個故事的流程沒有很重要的關係。

對手中國青年隊有二位雙



中國隊也有兄弟檔的選手。



這兩人的必殺技和立花兄弟的必殺技很像。



經過中國青年隊之戰，就要進入正式比賽了。



勝利後，日本隊隊員シユナイタ會出現留下長江後浪推前浪的話。

在這個劇本裡，終於要集齊原日本青年隊的成員了。第三部主要的故事是連敘參加環球青年大賽的經過。在此為各位介紹前半段的過程。

在這第三部之中，並不是像以前比賽那般，只要一直用必殺技攻擊下去就可以了，這裡的比賽都得盡量減少失分，組成好陣式，總之得用頭腦來玩就對了。



日向小次郎受ミユウラの刺激，大發脾氣。



全日本青年隊 V S 比利時隊

這場比賽可說是與「環球青年大賽」的參賽隊伍之一「比利時隊」的練習賽。

比利時青年隊中有位天才守門員ラムカーネ。他的必殺技「シャドーシールド」能夠阻止任何強力的射門，獲勝的關鍵是趁ラムカーネ沒有禮力的後半場猛力進攻，一口氣攻進球門得分。



比利時隊的大空翼。



口中喃喃自語……使出必殺絕技！



可是，對ラムカーネ無效！



PARODIUS 瘋狂大射擊 パロディウスだ！

KONAMI
7月3日
¥8500

STG
8M

射擊遊戲的經典之作

在電動版、電腦版、G B版等所有機種上掀起一陣熱潮的「瘋狂大射擊」終於要在超級任天堂上登場了。其中所登場的角色，可說是

連柯拿米本身都要瘋狂的詼諧橫捲軸射擊遊戲。不過這款遊戲不光只是充滿笑料，難度也算是非常地難喔！不妨嚐試玩玩看。

拿取膠囊提昇威力

玩家主要是依打倒某特定的敵人，取得出現的膠囊來提昇威力的。其中可選擇收集到規定數量，自動提昇威力的自動方式或任意提昇威力的手動式。



▲顏色不同的膠囊，會產生不同的效果。

以各種鈴鐺提昇威力

遊戲中，除了膠囊外，也會出現鈴鐺。不但擊中時，顏色會加以變化，而且還會因所取的顏色不同，而進行各種威力的提昇。

提昇點數
連續取得的話，就可不斷地增加點數。

超級炸彈
可以瞬間破壞敵人。也可以存到3顆。

巨大化
只要巨大化就呈無敵，但無法做普通攻擊。

喇叭筒
各種喊話文會從喇叭筒發出而攻擊敵人。

菊一文字
發射之後停止，還會向上下延伸光束的飛彈。

從4種個性角色中選擇

玩家所操縱的角色是從下面4種中選擇的，各角色不僅造型好，威力提昇的方式也不同。因此可以從中選擇自己喜歡的一種。

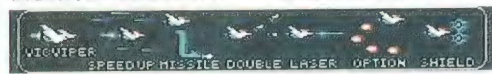


▲用子機和雙刀武器擊退所有敵人。

大管機

「瘋狂大射擊」系列中熟悉的角色。雖威力提昇和

「I」相同。但附著在飛彈的腳踮步行這點看來，真是讓人感覺有點瘋狂。



章魚

是這款遊戲的主角。當其呈現最強威力時，只要連

受敵彈的攻擊，而其出糗的樣子最受注目。



兵鋒

在「兵鋒」系列中，這個也是最熟悉的角色。不過

遺憾的是2機不能合體。其火箭箭一擊出的話，就像迴力鏢，會回到原處的武器。



企鵝太郎

飛向空中的企鵝。其擴散槍是個連命中部分的周圍

敵人也會廣範圍打倒的武器。尤其破壞第3關，擁有絕大的效果。



一舉介紹大爆笑的9大舞台！

舞台1 海盜之島

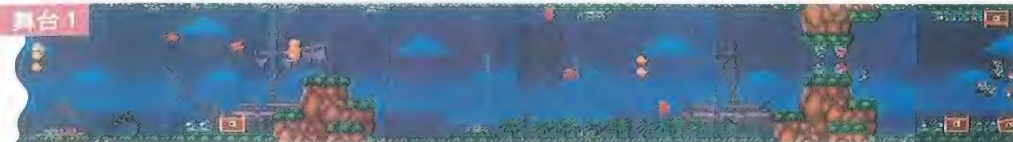
是個海賊船飄浮在蔚海洋的舞台。敵人主要都是企鵝的海賊們。分佈在舞台中寶箱的裡頭，會出現大群

的蜜蜂追逐玩家飛舞，要特別注意。頭目是帶有貓臉的戰艦和企鵝海賊的頭子北基諾夫斯III世。

▲有這台來乘船，有這台來乘船。



▲被打敗時，敵人是會集結起來。



▲此傢伙的弱點是會發光的肚臍。



▲此部份中彈的話，即變這樣。



——從神話到笑料——

舞台2 小丑的眼淚也會流3次

是個星星閃耀著的一個舞台。途中，縱捲的部分會圍繞在上下。由於有名的中頭目是打不倒，必須穿過下面或頭上，來等候她離去才行。



▲這傢伙的小惡魔，會一直重複！



▲縮點一中彈的話，帽子就掉了。



▲一被打敗，羽毛就漸漸會消失。



舞台3 拉比林斯 ~糖果的迷宮~

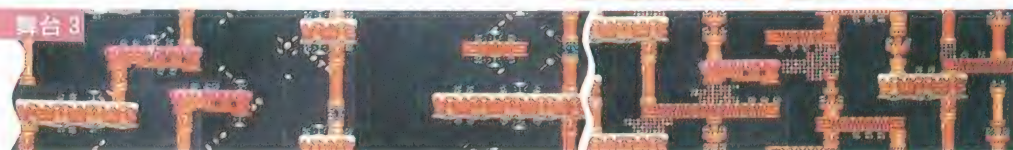
在此也有分佈在上下下的縱捲軸。而且也有迷宮存在。搞錯前進的方向，那麼便會無法前進。甚至也有必須

邊破壞邊前進的陷阱所構成的部分。所以是個稍稍需要花點頭腦的舞台。

▲嘿！出現好多的糖果！



▲嘿！糖果打倒了，真是叫人受不了。





SYVALION 黃金龍戰記 サイバリオン

TOSHIBA EMI
7月31日
¥8600

STG
8M

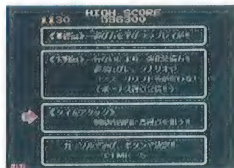
操作機械龍出擊！

電動版的射擊型遊戲「黃金龍戰記」將在SFC版隆重登場了。這款遊戲主要是描寫具有黃金色龍型的宇宙船，必須

要通過像迷宮般的舞台。對於那些已經習慣於使用戰鬥機進行攻擊的人而言，相當具有吸引力及新鮮感。

電動版成為SFC

與電動版不同的地方，首先就是音樂的表現方式。因為，SFC版的音樂，是由杉山公先生所負責，使得音樂的表現，極為特殊。其次是在SFC版中，還追加了「時間限制」模式，使得遊戲有更多的選擇。



▲追加了創新模式的移植版

像生物般移動的自機

在這款遊戲中，最吸引人的地方就是自機的外型及移動的方式。龍型的宇宙船移動時，有蛇一般那麼平順的動作，令人覺得它就像一隻真實的生



▲彎曲移動的黃金龍，操作方面一定要靈活才行。



▲成為圓形狀態，有時相當管用哦！

用火焰燃燒敵人

這艘「黃金龍」宇宙船，在武器這方面，只有口中吐出火焰。只要操縱按鈕，就會從口中吐出火焰，不過，威力會

越來越弱。在這個時候，就須暫時停止攻擊，讓力量進行補充。當然，這時候加速的話，即可縮短時間。



▲如有力氣，火焰可向前延伸。



▲威力隨速度，火焰無法發揮效用。

有3種遊戲模式

遊戲中共有3種模式，不過，相信這每種模式，玩者都會喜歡才是。

基礎篇

在這個模式中，是依據舞台的構成順序進行，因此，在遊戲時，可以領悟到遊戲的操縱方式。

實戰篇

基礎篇之後，就要進入實戰篇，在這裡，自機要不斷攻擊前進。

時間限制

這是創新的模式。主要是以過關的時間長短來決定勝負。操作方式習慣之後，可以挑戰看看。



▲首先在基礎篇中進行操作與攻擊方式的練習。

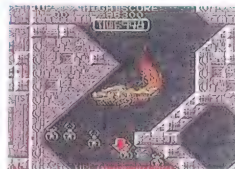


▲向紀錄挑戰的時間限制模式。

向富有變化的舞台挑戰

故事有多種展開方式

在實戰篇中，如果過關，就會出現故事的解說畫面。其實，在故事的發展上，會隨著舞台過關的情形，而不斷的改變，這也是這款遊戲系統的特色之一。也就是說，有時玩者會預想故事的結果，但依照遊戲的進行，往往會出乎意料之外。這種作法，使得每次在進行遊戲時，就有如在「冒險」一般，期待著不同的結果。其實，在射擊型遊戲，加入了冒險的變化，也是相當好的一種別出心裁的設計方式。



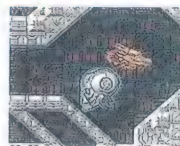
▲進入未知生命體的基地。



▲發現食物，而敵人的蠢樣……

在舞台中所出現的敵人，有些可以破壞，有些卻無法破壞。對於那些突然出現的小型敵人，可以進行破壞。而且，有時他們還會放出回復的祕寶。而對於那些具有藍光防護罩的敵人，無法將之破壞。只要是這種類型的敵人出現時，就

敵人的種類



相當難以應付。而且，這些敵人還會抑止火焰的攻擊，最好的方式，就是不要使用這種攻擊方式，隨著故事的進展，到底會碰上什麼樣的頭目呢？



▲這是在遊戲中，要時時注意的敵人。



▲因為機械故障，而來到未知的虛空中。



具有變化的提升威力方式

隨著遊戲的展開，自機也可以不斷提升威力。當然，威力會提升到什麼樣的地步，幾乎是無法預料。在舞台中，有時會出現祕寶，如果取得的話，也可以提升威力。而在祕寶方面，主要是以強化武器為主。也就是說可以攻擊最大能量的火焰及發射誘導飛彈。有時

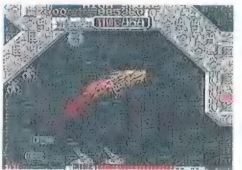
隨著遊戲的進行，也會出現操縱的戰鬥機，這也是提升威力的一種方式。這些都可以好好善加利用。



▲在船尾裝備回轉砲台。砲彈會自動向8個方向進行攻擊。

不論是使用什麼模式，在遊戲開始前或是結束後，都會給予適切的忠告。這時候就會出現遊戲過關的祕訣，或是與頭目作戰時的提示。這樣的機能，相當貼心。而且，這種方式對初學者相當有利。由於全款遊戲由5章所構成，這種方式能使故事性一氣呵成。相信你會喜歡。

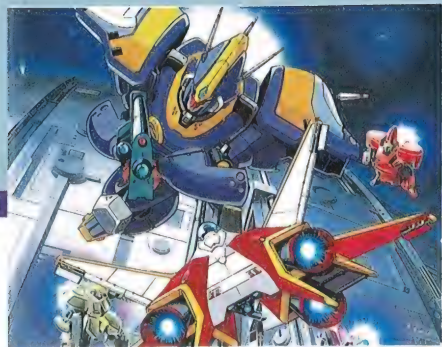
親切的忠告



▲自機受到攻擊時，尾部會慢慢變紅。



▲發表本日的Best 10，要仔細聽取建議。



BLAZEON 武装戰鬥 ブレイゾン

ATLUS
7月下旬
¥8500

STG
8M

取得敵人武装提升威力

在「武装戰鬥」遊戲中，如要提升威力，必須要取得敵人的機體才行，這種遊戲系統也是過去所沒有的，相當創新的方式。

取得敵人武装提升威力

這款遊戲的最大特徵，就是在提升威力時，必須要取得敵人機體才行。在此將對這些特性進行介紹。在遊戲開始時，玩者必須操作機體「加蘭多」，而且，還裝備了多蘭基蘭達特殊彈。這種特殊彈只要擊中敵人幾次，就可使對手呈麻痺狀態，這時，只要與敵機重疊在一起，就可提升威力。而戰鬥機的「加蘭多」共可取得7種敵人機體，每種機體在能力或武器上都不同，當然，不同狀況需要不同機體。



▲如果不是加蘭多，就無法取得哦！



▲礮石接近，將之擊破！



▲對於想獲得的敵人，用特殊彈攻擊！



▲被特殊彈擊中的敵人，呈麻痺狀態！



▲這時與敵人進行合體！



▲這時就可以順利取得！

故事共由5個舞台構成

這款遊戲中，共由5個舞台所構成。其中包括了宇宙空間、要塞內部、隕石群...等，而每個舞台都有不同的特色。除此之外，不論是自機或是敵人角色，甚至是

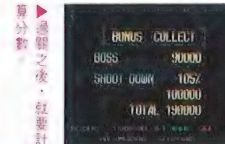
背景，都有非常細緻的描繪，相當吸引人哦！



▲在要塞的內部設置有許多敵機。



▲隕石群接近，趕快逃。



▲過關之後，狂歡！

獨特的頭目角色

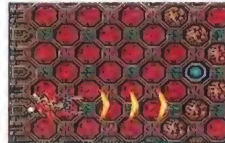
在每個舞台中，所出現的頭目，都有不同的個性。通常這些頭目在攻擊或是動作上，都有不同的表現方式。而頭目共有大頭目與中頭目兩種，頭目出現時，一定會有警告標示。



▲2體的頭目會合，一體未攻擊。



▲與大頭目對戰前，會出現這樣的畫面。



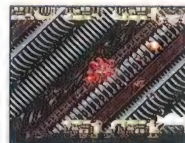
▲一關的頭目是豪華藝術系統。

介紹玩者所駕駛的8種機體

在「武器戰鬥」中，包含自機「加蘭多」在內，共有8種機體登場。而在每一種機體上，都有一些射擊與特殊攻擊兩種攻擊方法，機體不同，武器也不一樣。

加蘭多

這是8種機體中，唯一可以奪取敵機體。在「加蘭多」所裝備的武器，有



▲機體的不同，機體必能進行交換。

光波機關砲



▲光波機關砲連射速度很快。

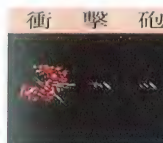
多蘭基蘭達



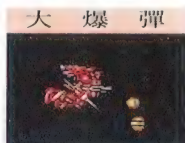
▲只有這種武器可取得敵人的機體。

巴倫

這是在機器人類型中，最小的一種機體。巴倫所裝備的武器有可以進行衝擊波



▲威力不大，但可以不間斷連射。



▲對下方的敵人，有極大的威力。

連布成

連布成是所有的機體中，攻擊威力最強的一種，而連布成的武器包括了可以進



▲容易擊中敵人，而威力強大。



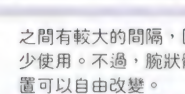
▲對前方的敵人，有極大的威力。

古雷比德

古雷比德的行動也很慢，唯一的武器是從側方腕狀體所發射的雷射。由於砲彈



▲在U字形的腕狀體中，發射雷射。



▲可組成多種攻擊方式。



▲可組成多種攻擊方式。

瑪茲

這是遊戲開始時，最先換取的機體。而在瑪茲所裝備的武器，有可以進行三方



▲可發射3個方向的雷射。

泰坦

這是8種機體中，體積最大的一種。泰坦所攻擊的弧形雷射不僅可以貫穿隕石



▲看起來威力很大，其實不然。

海巴地

海巴地有非常奇怪的外型，而且行動也非常地慢，在武器裝備方面，有向上下



▲可以向上下斜方進行雷射攻擊。

沙得布雷多

這是8種機體中，速度最快的一種。裝備的武器有雙加農砲，雖然在威力上並



▲前方進行雷射攻擊。

向攻擊的雷射加農砲及在自機周圍形成原子防護罩兩種，防護罩可抵禦敵人攻擊。



▲在自機周圍形成原子的防護罩。

還可攻擊隕石後的敵人。特殊武器方面，是可以追蹤敵人的誘導飛彈。



▲可以追蹤敵人的誘導飛彈。

斜方向的攻擊的比比槍，以及可以進行特殊攻擊的廣角爆炸彈，要善加利用。



▲可在前方造成強大的連射。

不是很大，但由於速度較快，可以很輕易地避開敵人的攻擊，這也是好處之一。



▲它連敵人的攻擊都能輕易避開。



PHALANK 超鬥戰機 ファランクス

KEMCO
8月7日
¥8900

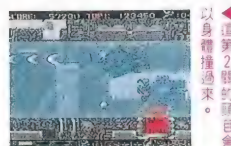
STG
8M

有各式豪華武技的激烈武器

肯姆寇所發行的SFC第5彈便是這橫捲軸式的緊張射擊遊戲「超鬥戰機」。這遊戲原本是個人電腦X68000中相當受歡迎的軟體，而今日將於SFC中重現。

巨大角色陸續出現

將於這款「戰鬥戰機」中登場的頭目角色都相當的巨大，且攻擊十分的猛烈。其中也包括了超大要塞，擬似生命體，合體戰艦等各有所長的角色。在敵頭目出現前，因畫面上會出現警告的訊號，所以在訊號出現時必須加倍小心哦！



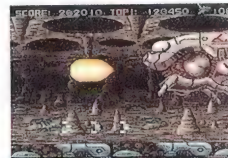
以這第2關的頭目會



從我方戰艦中出發的A-144戰艦！



出現了上下都有敵人的頭目來了！



出現了敵人的巨大戰艦！若不破壞它內部的核心則打不死它！

讓武器的威力提升

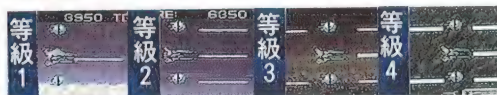
這款遊戲的最大特徵所在便是其特殊武器了。在「超鬥戰機」的橫捲軸射擊世界中，你可藉取得各種特殊的道具來得到此道具所代表的武器哦！而在右圖的武器

中，你還可持有其中的3種，而且，你還可在遊戲中依所發生的狀況、地形上的差異來分開使用。而武器的等級也可以不斷的増加，使我方得到更佳的優勢。



雷射

這種武器不但可貫穿敵人，連後方的敵人也一起打倒。是很方便的武器。



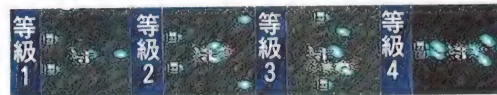
壓搾彈

你可不斷的儲存能源，然後一口氣發出。雖威力強，但儲存時則沒有防備。



反射彈

這種彈在碰到牆時將會反射，打倒敵人。在等級提升後，彈數會越來越多哦！



導向彈

這種導向彈會追蹤敵人哦！因破壞力很強而且還可連射，所以相當好用。



為玩家介紹序盤的舞台

舞台1 ASSAULT

在舞台1中，「A-144號鬥戰機」會從我方的戰艦中發射，接著便從感星的上空進入都市的上方開始展開戰鬥。因這款遊戲敵人的攻擊從一開始便會很激烈，所以大概沒有時間能夠欣賞背後的美麗風景。敵人的攻擊包括了組隊攻擊，光束攻擊及複合攻擊等...而到了中

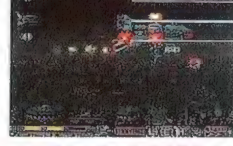
盤以後，敵人的攻擊更是激烈了許多。這會讓你有種置身於彈雨中的感覺。這個區域的頭目上下各有一隻龐大的觸手哦！



敵戰艦從遠處進行光束攻擊！在此之前還有一場熱戰。



在舞台1中敵人的攻擊就很強了！



中頭目出現！用破壞雷射光。

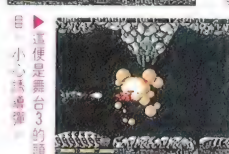
舞台3 BIO CAVE

舞台3是以生長著可怕生命體的洞窟為背景。在這個區域裡，敵人與前面所出現的機械兵有所不同，牠們都是由細胞所組成的生命體。在破壞途中出現的要塞後雖會出現3條通道，但這3

條通道將通往不同的地方哦！頭目也是相當強的有機生命體。



打倒那接近的蛇狀敵人。



這就是舞台3的頭目！小心誘惑彈！

舞台4 DEEP CAVE

這舞台的戰事更是激烈的不得了。若稍不小心，往往會導致死亡的命運，所以一定要特別的小心。在此出

現的敵人包括了有機生命體出現的浮游砲台，更是通往隱藏舞台的一條通路哦！



有個很像腦的敵人接近了！



敵戰艦入浮游砲台的攻擊！

舞台5 DESTROYER

這個舞台的組合與前面所經歷過的各個舞台有著極大的差異。因這裡不是強制的捲軸，你可依自己的意識來控制捲軸的捲動。在舞台5中，你必須要潛入巨大要塞的內部，破壞要塞中的3個重要中樞。而在這3個中樞裡，也各有不同的頭目等著「A-144」的來臨，所以要通過這一關真是非常的難。而即使通過後，接下來的舞台也將會十分難哦！



這就是中頭目了！



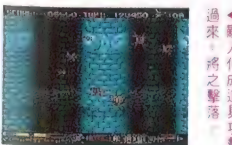
舞台2 UNDER WATER

在舞台2中，空中浮有水的地下道將是你這回將面臨的戰場。因「A-144」在水中的動作會受到影響，所以要靈活的避開敵人也不是件易事。在這舞台中還有隱藏的區域，在那裡將會大量的道具出現。這舞台的頭目是前後分離的巨大合體戰艦，會衝撞過來哦！



突破如車般的砲台，繼續前進。

中頭目出現！不要管前方像蛇的角色，先注意後方再說。



敵人化成道具攻擊過來，將之擊落！

MAGICAL TARURUTO-KUN

魔法颱風

まじかる☆タルるートくん

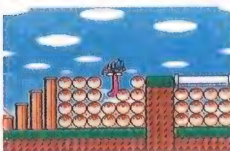


BANDAI
3月28日
¥8000

ACT
8M

總之要收集章魚煎餅

魔法颱風為了要救出被萊巴所綁架的伊代奈，展開了冒險之旅。而遊戲的最主要目的，就是要將在最後舞台的萊巴打倒，並救出伊代奈，加油啊！魔法颱風。



▲在畫面中，要不斷取得落下的章魚煎餅。

在每個舞台中都會出現魔法颱風最喜歡吃的「章魚煎餅」。只要能不斷吃到（取得）這些煎餅，就可交換秘寶，對過關非常有幫助，因此一定要儘量取得。

▼如果要過關，就必須吃下最後一個移動的章魚煎餅。

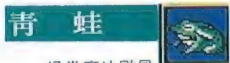


交換有用的秘寶

只要過關時，魔法颱風的女朋友米莫拉就會將目前所收集到的章魚煎餅，交換成秘寶。秘寶共有6種種類，在右表上，我們將為各位介紹其中的三種，由於這三種秘寶使用機會很多，可以優先取得。而其它的秘寶也可以在畫面中取得！如要過關，一定要善加運用。



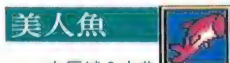
▲雖然不喜歡章魚煎餅，為了魔法颱風，還是要交換秘寶。



青蛙
通常魔法颱風只要受到攻擊就會死亡。如果使用這種秘寶時，就可防止一次的攻擊。



1 UP
可以增加1個魔法颱風，有時也會出現在章魚煎餅中。或是用200個章魚煎餅進行交換。



美人魚
在區域2中非常管用的秘寶。當然，必須要在舞台1中儘量貯存章魚煎餅才行。

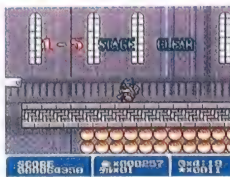
使用秘寶過關

如果要救出伊代奈，就必須要不斷過關才行。不過，在每個舞台中，都會有1、2個難度較高的區域，這時魔法颱風就要特別注意才行。而唯一有幫助的，就是自己所取得的秘寶。

特別是那些不是由米莫拉所交換取得的秘寶。像是「外套」或是「薯條」，如果有這些秘寶時，即使是再難的舞台，也可輕易過關。不過，由於數量不是很多，絕不可隨意使用，否則到危急時，反而手足無措。



▲使用外套向空中飛行，就可很快地抵達終點。



▲只要能有效運用秘寶，就可順利過關。



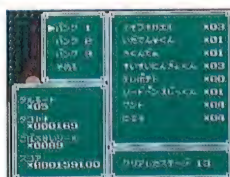
▲美人魚可以在水中自由地移動。



▲趕快找尋終點。

使用貯存機能提高效率

在這款遊戲中還附有貯存機能。在地圖的任何地方都可進行貯存，只要能善加利用，就可使遊戲順利進行。北方說玩吃角子老虎之前，如果能事先就進行貯存，即使是有所損失，也可進行修正，因此一定要善加利用，否則很難過關哦！



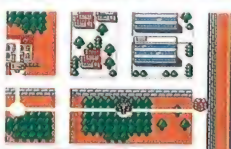
▲在遊戲結束時，最好是選擇貯存的方式。

區域1 城市

區域1是以本丸與魔法颱風所居住的城市為舞台。而在每個區域的設計都一樣，在地圖畫面中，魔法颱風以外的角色，必須要在輔助遊戲中決定勝負，如果失敗，就無法過關，而且，好不容易得到秘寶也會被取走。因此，在進行戰鬥之前，一定要隨時進行貯存。在地圖散落各處的寶箱中，可以得到「外套」、「薯條」等秘寶，由於這些秘寶效用很大，一定要盡力取得。在這個區域中，1-3與1-6較難過關，一定要特別注意。



▲在區域1中，會面臨到像小蟲般的敵人，非常危險。



▲在這舞台中，秘寶會突然落下，一定要仔細尋找。

頭目 龍

區域1的頭目是龍。他會以巨大的身軀慢慢向魔法颱風移動而來。弱點就在身體的中央部份，這時就將其頭部引到後方，在瞬間內進行攻擊。



▲要不斷地躲手，其實這個頭目實力不強。

區域2 海上

舞台由城市移轉到海上。這個舞台幾乎都是在水中進行。由於魔法颱風在水中行動不便，這時最好是使用「美人魚」的秘寶。不過，在幾個舞台中，魔法颱風的魔法秘寶並不管用，這點要特別注意。在這個區域中，3-7就是這樣的情形。唯一的解決方法，就是在進行前，先要貯存，否則就無法過關，這也是遊戲時，最重要的地方。



▲水中會出現強敵。這時就必須使用青蛙才行。

頭目 萊巴

萊巴就在畫面的中央，他會從左右兩方，用弧形的方式攻擊砲彈。這時，就要先在畫面的右方，等右方的砲彈消失時，馬上移動到畫面的中央，而左方的砲彈，可用跳躍的方式避開，然後向上進行攻擊。只要擊中時，畫面就會回轉，這時要注意小萊巴。



▲其後畫面會進行回轉，一定要注意立足點。

區域3 叢林

本來認為將萊巴打倒後，就可救出伊代奈，結果，伊代奈又被帶走了。而且，這回是被帶往叢林之中。在這個舞台地圖中，有許多空間轉換重點，在前進時，並不是很順利。不過，如果運氣好的話，只要經過幾個舞台，就可到達頭目那裡！在這個區域中的每個舞台，都非常寬廣，如果想要取得所有的章魚煎餅，會消耗太多的時間，因此，最好的方法就是要善用秘寶，在最短的時間內過關，這才是上策，千萬不要貪心，而得不償失。



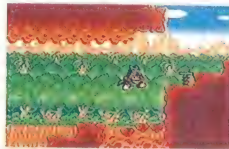
▲在這個區域中相當複雜，到底要去哪裡呢？



▲在舞台中會出現許多奇特的敵人，要特別小心。



▲用吃角子老虎決定勝負。



▲要突破許多阻礙。

頭目 怪獸

會從口中吐出火焰，由於是一位強敵，一定要注意。最初可用蹲下的方式避開火焰，其後，會變成火柱，千萬不可大意。



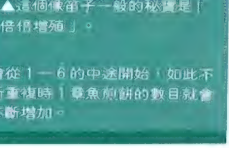
▲對付怪獸時，一定要使用魔法才行。

章魚煎餅大量增加技

為了要交換，就必須要有章魚煎餅才行。在此，有增加章魚煎餅的簡單方法。首先到舞台的1-6。在中盤的時候，就要取得所出現的章魚煎餅。其後，就會出現隱藏有1UP的章魚煎餅。最後，在抵達終點之前，會出現「倍倍增殖」的秘寶，只要取得時，到目前為止所取得的章魚煎餅數目就會增加1倍。這時1魔法颱風就會落入洞中，其後又會從1-6的中途開始，如此不斷重複時，章魚煎餅的數目就會不斷增加。



▲這個像節子一般的秘寶是「倍倍增殖」。



會從1-6的中途開始，如此不斷重複時，章魚煎餅的數目就會不斷增加。



MAGIC SWORD 魔劍 マジックソード

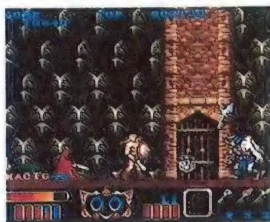
CAPCOM
5月29日
¥8500

ACT
8M

打倒龍塔魔王破壞黑暗總部

陰森高聳巨大的塔...這個塔被稱為龍塔。有一天，魔王在這個塔的最上層復活！魔王操縱無數邪惡的魔物，準備創造黑暗邪惡的世界。想要從這個危機中拯救世界的話，就得將位於塔最上層的魔物巢窟「黑暗總部」破壞掉，但是...
在這個時候，有位少年勇敢地站出來，他就是擊敗龍的英雄耶斯多利魯的後裔，衣威德一族的勇者亞蘭（主角）。他與8位伙伴并肩

作戰，將擋住去路的魔物們一一擊倒往前邁進，並以塔的最上層為主要目標！亞蘭加油吧！



▲碰到上鎖的門，請使用鑰匙，將伙伴們救出。



協助亞蘭戰鬥的8位伙伴

伙伴們被關在各樓層中上了鎖的牢房裡。只要救出這些人，他們將會協助主角，展開戰鬥哦！

沙拉



阿瑪佐連斯的女戰士。善用棒槌。可以一次就把出現在前半部樓層的敵人打倒。

大男



身材高大的坦雷村男子大男，以狩獵用的斧頭為武器，與魔物們展開戰鬥。

魔法師



發覺龍塔發生異變而趕往此地的老魔法師。經常使用魔法的力量。在空中飄浮。

僧侶



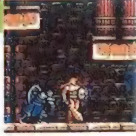
進行修行旅程的僧侶。使用威力不錯的誘導飛彈，將那些可惡的怪獸擊倒。

忍者



以碰到天花板或地面，即會彈回來的撒手劍為武器的忍者。武器的威力並不大。

騎士



拉曼王宮的騎士團隊長。以投擲連射速度飛快無比的槍，和敵人進行戰鬥。

希夫



以奪取龍塔財寶為目標的盜賊集團團員。武器為刀子和炸彈。很會識破陷阱找到寶箱。

里沙特曼



魔物的朋友，但由於對光之力量的嚮往而成為同伴。是8人之中，最厲害的角色。

在佈滿魔物的龍塔中一層層過關

為了能在各層塔過關，必須找到青色門（出口），並在門的前面按十字鈕的上面。但是，想要到達出口，就必須打倒一個援一個攻擊而來的魔物們，並且突破各種不同的陷阱。到底最後是否能夠平安無事的過關呢？希望神勇的亞蘭能不負眾望。



▲突然由牆壁洞出現的電子一中了這傢伙的毒，即無法用劍殺！

▼希夫在此的話，便可以識破寶箱的陷阱了。



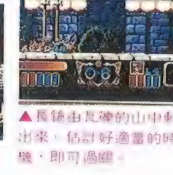
青色的門是各樓層的出口



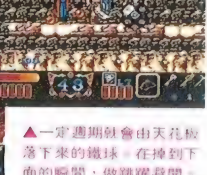
當你碰到青色門的時候，不要急著馬上進行過關。出口前面或許還有寶箱及門.....

無數的陷阱在等待亞蘭一行人

本款遊戲在地图上設置了許多陷阱，當然連寶箱及牢房的門也設了陷阱。只要和希夫結為伙伴，即能了解寶箱的陷阱。但是，門的陷阱，只有當你在用鑰匙之後，馬上遠離門。其他別無他法。所以一定要提高警覺喔！



▲長鐘由長鐘的山中刺出來，估計好過關的時機，即可過關。
▲碰到針山的話，當然就會受傷。



▲一定週期就會由天花板落下來鐵球。在掉到下面的瞬間，做跳躍躲開。

寶箱的陷阱



▲大塊的左右由牆上落下，打中會受傷。
▲牆壁打壞了，只不過是陷阱。

門的陷阱



▲也會有怪獸出現的情形發生。
▲和寶箱的陷阱一樣，也會有大石落下。

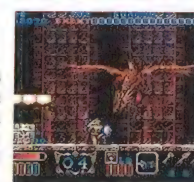
擁有可怕魔力的頭目角色們

基曼拉



由口中吐出火球，並做左右跳躍的猛撲攻擊。往上面塔層前進的話，身體周圍有骷髏環繞的傢伙也會登場。

紅龍



在第4層塔登場的頭目。往左往右地在空中飛行，用腳爪攻擊，並從口中發出閃電。一面往左右閃躲一面進行戰鬥。

古羅烏拉王



在24層塔登場的頭目。會由浮在空中的岩石堆中，進進出出。而且會2隻一起展開衝撞攻擊，千萬要小心留意。

雙頭龍



擁有兩個頭的怪龍。攻擊方式和紅龍一樣，不過因為它擁有2個頭，所以想要避開閃電，實在不是件容易的事。

打倒頭目即可得到強力武器

將36層前登場的頭目全打倒，即可得到強力寶劍。並能提升威力。



打倒頭目後，裝備強力寶劍的寶劍會出現，得手後繼續往下層挑戰吧！



STREET FIGHTER II 快打旋風 II ストリート ファイター II

CAPCOM
6月10日
¥9800

ACT
16M

利用所有技巧來贏得勝利！

在快打旋風 II 的攻略中，最重要的便是靈活的運用角色們各種不同的技法。不論你所操縱的格鬥家是哪一位，若你想要發揮出這一位格鬥家的真正實力，那熟悉這位格鬥家的各種技法才是一切的基本。

位，若你想要發揮出這一位格鬥家的真正實力，那熟悉這位格鬥家的各種技法才是一切的基本。

介紹各種技巧的效果及特性

簡單來說，在一位角色所會的各種技巧，都有其不同的效果。這些都在攻擊的範圍、能對對手造成的傷害

、是否易於使對手陷入昏迷狀態、此技法的速度等方面上有不同的特性。而把握住這些要點才能常勝哦！



依各種狀況來使用力量的強弱

一般來說，雖以威力大的技法來攻擊往往會對對手造成較大的傷害，但因威力大的技巧身體揮動的幅度較大，所以它便速度上的缺點，這樣，往往會較難成功的擊中對手，且我方角色也會讓對手有機可趁哦！而若是胡亂以這些重式攻擊出招，那還不如配合時機、有效的作好攻擊組合。除非在有機會時，要記住儘量避免這些重式攻擊哦！

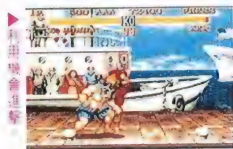


▲強力攻擊較耗時間，速度慢。

好好運用各種必殺技

若對有出現了某些重大破綻或呈氣絕狀態時，則我們一定要抓住機會作最有效的攻擊，尤其在我方與對手

的體力相距過大時，必殺技是拉近距離的最好方法。這必殺技大多能給予對手極大的傷害，使我逆轉情勢。



抓住機會使用投擲技

一般來說，投擲技遠比一般技法的威力要大。但因有效的範圍非常的窄，所以並非常常都有機會可以使用的。若有機會投入對手的懷中、或對手不小心被我方角色所接近，則一定要抓住這個瞬間好好的將對手摔出去。而在將對手摔出去後，我們要馬上再追上去，一口氣施展出各種畢生絕學，不要讓他有喘息的機會。



▲若在對手跳過來時抓住時機便可狠將之摔出。

龍與肯的招式可應付各種狀況！

龍與肯的實力可說是相當的平均，所以他們也可用來當作估計其他格鬥家實力的標準。平均來說，他們並沒有絕對的弱點，在任何狀況下他們都能得體的應付，所以任何激烈的格鬥他們都有辦法生存。而若再加入必殺技的輔助，那他們的實力便又大幅的提升了。

況下他們都能得體的應付，所以任何激烈的格鬥他們都有辦法生存。而若再加入必殺技的輔助，那他們的實力便又大幅的提升了。

以波動拳在遠方攻擊

在與對手距離尚遠時，龍、肯不必特意的想要去接近對手，他們可以波動拳來攻擊。在對手接近之前，龍、肯可利用輕、中、重三種速度不同的波動拳來擾亂對手的行動步調。而在對手飛躍過來時，他們還可以對空防禦技來應對、將距離拉開，以波動拳繼續攻擊。

種速度不同的波動拳來擾亂對手的行動步調。而在對手飛躍過來時，他們還可以對空防禦技來應對、將距離拉開，以波動拳繼續攻擊。



接近戰時要善用下盤攻擊

在接近戰時，波動拳往往發生不了多大的效用。此時可以地上的基本技——掃腿來應付。以中掃腿為主，有機會時可使用重掃腿。



各式各樣的對空防禦技

龍、肯另一項令人害怕的便是他們豐富的對空防禦技。只要好好的把握住距離與時機，則對手一定無法輕易的便以飛躍來接近。當然了，對空防禦技中最強的便是昇龍拳了。



▲最強的昇龍拳出現了！

主要的兩種空中攻擊

若在地上對手飛躍攻擊過來時，你使用強腳鈕的飛橫踢，而且在空中與對手

短兵相接，則便可使用強拳鈕的直拳來攻擊。但這也要依狀況來使用哦！



以各種組合技來料理對手

龍、肯最有效的攻擊便是以昇龍拳及基本技所組合而成的各種組合攻擊。除此之外，我們也將為各位玩家介紹幾種連續技，所以各位可參考參考。

波動昇龍拳



▲對於經過波動拳而飛過來的對手，可馬上以昇龍拳將之擊落。

橫躍踢→腳踢



▲若對手被橫躍踢擊中，則落地時可連打腳踢鈕令對手氣絕。

跳躍（上擊）昇龍拳



▲在與對手緊密結合時…… ▲首先打出一發上擊拳。 ▲若成功打中，則可馬上再打昇龍拳。

橫躍踢→跳躍昇龍拳



▲先躍至對手的背後 ▲於落地的瞬間打出一記上擊拳。 ▲同時再打出一記昇龍拳。

E・本田的各種恐怖的必殺技

以這位本田來說，他所會的必殺技都擁有相當強的破壞力。而即使你不依靠這些必殺技，僅以基本技來攻擊便能給人帶來一種極大的滿足感。你可以基本技來對

對手造成壓力，然後於機會出現時用投擲技或在緊急時使用各種必殺技。一般來說，基本技對格鬥家來說相當重要，這用在本田身上更是明顯。所以一定要熟練。

以張手及掃腿來牽制對手

本田的地上基本技有張手、掃腿等。張手可用來攻擊對手的掃腿，而掃腿更可攻擊對手的下盤。在不斷的

以張手攻擊時，若有機會，則也可用掃腿來攻擊、使對手滾倒。而在對手滾倒時，也是個很好的機會哦！



在飛躍時有3種技巧可用

在飛躍時，你可用相撲壓、千斤坐、圓木躍踢三種方式來攻擊，且任一種都是利用腳鈕來使出的。而在用圓木躍踢及其他空中攻擊時，一定要抓好距離感哦！



以百裂張手來削減對手體力

在將對手投出時，或將對手逼到畫面邊緣時，本田便可以百裂張手來攻擊了。在連打強或中拳後，如怒濤般的百裂張手便會出現了。這也要快速的連打哦！



▲若將對手投出，則可以百裂張手來削減體力。

以強力的對空防禦將對手擊落

E・本田的對空防禦技還算蠻強的；在對手從遠處跳到面前時，你可以以手刀

迎擊，像這種攻擊的範圍相當的廣，所以很可信賴。而超級頭槌也很好用哦！



▲小心持有功力...

▲在飛躍過來時...

▲以頭槌攻擊...

抓住機會以組合攻擊決勝負

因E・本田擁有許多破壞力超強的基本技，所以他的組合技也相當的嚇人。而且，只要熟練其基本技，則要使出組合技也將不是什麼困難的問題。這也是本田的最大武器。

手刀→百裂張手



▲在落地前擊出手刀，攻擊對手。

▲在打出傷手後，連打牽制。

▲百裂張手可使對手少很多血。

膝頂→俵投



▲首先必須與對手相頂，再以2段攻擊的膝頂來牽制對手。

▲再往前踏一步，將對手投出。

壓折驅→相撲壓→膝頂



▲抓起對手，用壓折。

▲在對手翻轉後以相撲壓牽制。

▲接著再以膝頂，而後連打兩段投擲技。

以速度來克服威力不足的春麗

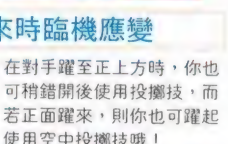
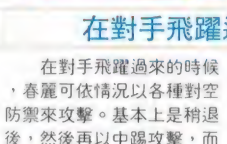
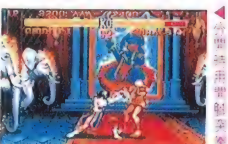
雖因春麗是位女性，所以她的各項技巧的威力不是很強，但她僅次於布蘭卡的跳躍速度及最快的敏捷度都將她在威力不足這方面的缺點補足了。若能夠將春麗的這兩項優點盡最大的活用，則對手一定會被她搞得昏頭轉向，讓春麗有機會使用威力極強的三段攻擊。

配合強拳的使用，作出各種變化的攻擊。一邊取好與對手的距離，一邊找機會攻到對手面前給他一記強攻。

在地上利用各種技巧不斷攻擊

活用她快速的特性於地上所展開的攻防是春麗最擅長的。以中踢的掃腿及蹲下的強踢來牽制對手，接著再

配合強拳的使用，作出各種變化的攻擊。一邊取好與對手的距離，一邊找機會攻到對手面前給他一記強攻。



在對手飛躍過來時臨機應變

在對手飛躍過來的時候，春麗可依情況以各種對空防禦來攻擊。基本上是稍退後，然後再以中踢攻擊，而

在對手躍至正上方時，你也可以稍錯開後使用投擲技，而若正面躍來，則你也可以躍起使用空中投擲技哦！



抓住機會一口氣接近對手

在對手滾倒、以波動拳、迴旋斬攻擊或飛躍過來等絕佳的時機時，春麗可躍起打出弱踢，以此方法接近對

手。而弱踢擊中對手後，春麗可於落地的同時依狀況來使出投擲技或是中掃腿來使對手受到創傷。



▲攻擊對手的腰部...

▲連續的攻擊...

▲使對手氣絕...

這些都是絕技中的絕技

在以飛躍攻擊擊中對手後，春麗一定要把握住機會一口氣連續攻擊，使對手氣絕。這也是春麗常用的攻擊模式。若在氣絕後成功的打出四段攻擊，則對手便會再度氣絕哦！

3段攻擊



▲首先以強拳或弱踢，接著再以中拳連擊，然後再以低踢擊或踢腳突擊來攻擊。

2段攻擊



▲在3段攻擊後，以鷹爪飛過去。若成功，則可使對手氣絕。



▲以鷹爪連擊攻擊，在擊中前使出倒踢，這樣便可逃離，接著還可攻擊。

招式野味十足的布蘭卡

因布蘭卡的跳躍速度十分的快，所以他可說是所有格鬥家中最容易以跳躍接近來攻擊對手的角色。只要被他抓住機會，則他便可一口氣跳過來，利用得意的3段攻擊。

攻擊來使對手氣絕。往往在他的奇襲後，對手更是破綻百出，所以他屬可於瞬間決勝負的角色。但他的必殺技卻有致命的弱點哦！

要養成隨時準備迴旋攻擊的習慣

除了必須前進之外，最好盡量蹲著，按與對手反方向的十字鈕，經常保持這種隨時都可打出迴旋攻擊的狀態。

只要機會出現，就馬上用這一招來攻擊。若能抓住機會成功出擊，則對手受的傷害也會是平常的數倍。



善用蛇上擊的優點

以蹲下的狀態打出重拳就是這招蛇上擊，這招不但可用來當空防禦，它還可以其有效範圍大的優點於地。

上戰時用來牽制對手。所以不用就太可惜了，尤其這招用在對空防禦上將會擁有絕大的效果產生。



依狀況來改變對空防禦技

對空防禦技除了蛇上擊之外，你也可依與對手距離的不同來配合其他各種技巧的使用。在難以蛇上擊打中。

對手的距離下，你便可用重拳或重踢來攻擊。有時，迴旋攻擊也會是種相當不錯的對空防禦技哦！



雷霆放電的使用時機

若要得心應手的使出雷霆放電，則手指的連射能力一定要多加練習才行。若以重拳飛向對手，則便可馬上

連打重拳鉗。這樣一來，布蘭卡在落地時便可順利的放出電流。而雖也可用來當對空防禦技，但不易成功。



空中的各種攻擊方式

從跳躍中變化出來的攻擊方法有3種。可配合強拳在強踢、中踢來使用。基本上雖多用強拳或踢，但對手對空防禦時可用中踢哦！

在空中時，用強拳來應對也是相當有效的哦！



靈活運用3段攻擊及野人啃頭

布蘭卡可用的組合攻擊較少。但却都是以跳躍接近為組合攻擊的發端，且若跳擊的攻擊成功，則即使對手防禦也可用野人啃頭這招來攻擊。但要依狀況來反應哦！

飛躍接近→野人啃頭



▲首先，從空中飛躍 ▲在落地時馬上接近 ▲然後抓住機會用野人啃頭咬他。

3段攻擊



▲用強拳來配合跳躍 ▲於落地時馬上以中拳攻擊 ▲接著再用強踢以掃腿掃倒對手。

桑基爾夫的恐怖近身戰法

桑基爾夫所會的投擲技、抓扭技共有9種之多。所以，他在接近戰時將可發揮出無敵的力量。其中，最令人感到害怕的是以掃腿好像

掃得到又好像掃不到的倒抱頭挫的攻擊。這可是接近戰中最強的技法哦！但，他對遠距攻擊的波動拳、迴旋斬相當的頭痛。

首先一定要接近對手

因他擁有對接近戰時最有利各種技法，所以不論如何都一定要想盡辦法來接近對手。如何利用機會逐漸接近對手、使出威力強大的抓扭技，這就要靠各位看清其他格鬥家的攻擊習慣，作好最適當的應變。



▲若有機會可以接近對手，抓住他的話，則便是搶攻的好機會。

讓對手滾倒是種不錯的戰法

若能抓住機會讓對手滾倒，則桑基爾夫便有機會接近對手了。在地上的攻防時可以強掃腿來使對手跌倒。

所以在對手跌倒時，便可利用這機會飛過去，以連續攻擊儘量搶攻。但要小心對手的對空防禦哦！



有時也可用飛躍的方法攻擊

若你胡亂以飛躍攻擊對手，則往往會被對空防禦技擊落哦！所以，此時一定要等待機會，看出對手的攻擊

模式，最後再一口氣撲過去，依情況想好適用的技法來攻擊。而且，還要注意使用技巧的時機哦！



▲這種斜躍躍可用來接近對手。

▲馬上再踢出一記斜躍躍。

一接近便馬上用投擲技攻擊

若有機會一口氣移至對手的面前，則接下來便是桑基爾夫的天下了。此時，你可用較不會與對手分離的環

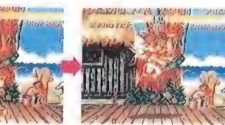
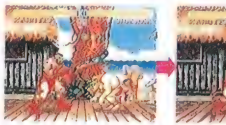
抱扭及其他技法，然後再馬上接近對手，展開第2波的攻擊。而且，若有機會也可用倒抱頭挫哦！



要記住倒抱頭挫的有效範圍

桑基爾夫最厲害的技巧便是倒抱頭挫了。而這項技巧的有效範圍也相當的廣。

所以，只要好好把握這個有效範圍，則便可將對手弄得不知如何是好了。



▲在開始後馬上於彼此都前進一步時用倒抱頭挫。

基本技→各種挫法的連續攻擊

在基本技擊中對手後，若可以倒頭挫來攻擊，則攻擊的有效性便更大了。以下便是各種技巧與挫法的配合使用。



飛躍直拳→頭挫



▲從稍近處以這種飛躍直拳攻擊後，落地再用倒抱頭挫。

前胸直撲→掃腿→頭挫



▲首先，以前胸直撲來攻擊 ▲在落地時再以中掃腿攻擊 ▲馬上再接著以倒抱頭挫攻擊

凱爾變化多端的必殺技

凱爾所會的技法真是多，讓人眼花撩亂。雖熟悉各種必殺技的特性是相當重要的，但其實單是他的基本技，便可產生相當強的作用了。

而且，再加上迴旋斬及倒旋踢這些必殺技後，他真可被列入最強的格鬥家中。所以對初學者來說，他真是個不錯的角色。

基本是掃腿及迴旋斬

掃腿幾乎對所有的格鬥家來說，都是最基本的技法了。當然，對凱爾來說也絕不例外。對於那些接近的對手，凱爾可以中掃腿來應付。

因這項技巧的有效範圍相當的廣，所以即使與對手的距離稍遠也沒關係。而若距離更遠些，則也可以迴旋斬來攻擊哦！



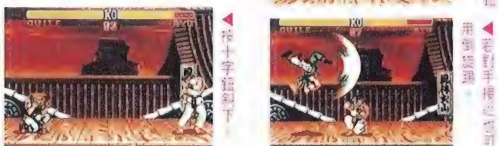
▲首先，打出廣的掃腿
▲然後尾隨這迴旋斬來縮短我距離
▲一旦縮短距離，則便可利用掃腿攻擊



▲在接近對手後可以中掃腿來牽制對手
▲然後再利用對手的破綻攻擊對手
▲若距離被拉開，則可再度使用迴旋斬

同時積存兩種技法的功力

在平常蹲下時，若按與對手相反方向的斜下方，則凱爾便可同時積存迴旋踢及迴旋斬的功力了。這種玩法相當重要哦！



活用背後式的攻擊

在與對手距離稍遠時，若打出強拳，則便可使出反身拳了。這也是種攻擊距離相當廣的拳法。若計算得好的話，那便可容許的打中對手最突出的部份哦！



用強力的對空防禦使對手無法接近

凱爾的足技真是強力的對空防禦技。不論是反身踢、倒旋踢等腳法都相當的有

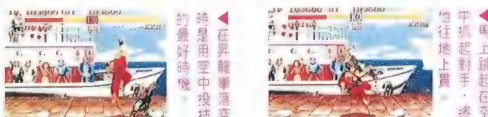
用。所以若能好好的熟悉各種技法，則凱爾的對空防禦就可說是十全十美了。



利用對手的破綻於空中使用投擲技

凱爾共有 2 種特殊的空中投技。只要在空中與對手重合時按十字鈕上以外的鈕

及中、強踢或拳鈕，則可依與對手的距離打出漂亮的對空防禦技。



使用威力強的 3 段、4 段攻擊

凱爾的組合技，基本上多是配合了迴旋踢、迴旋斬的 3 段或 4 段的強力攻擊。尤其是他的四段攻擊，往往會將對手由氣絕狀態打到氣絕狀態。

3 段攻擊



▲先從空中躍過來攻
▲於落地時馬上躍下用踢腿攻擊
▲最後再用一掃倒旋踢

4 段攻擊



▲將三段攻擊的末段踢變成迴旋斬，然後再用踢腿攻擊

以神秘的瑜伽術攻擊的異色戰士

塔爾錫在 8 位格鬥家中，他所帶給人的感覺可說是最特殊且神秘的。因他的戰法實在是相當的獨特，所以在熟悉前玩家們必須花上

相當的苦心才行。但若能靈活的運用，他的實力則差不多可與凱爾互別苗頭哦！所以，他也是位有資格成為最高戰士的格鬥家。

躲過波動拳及迴旋斬

在蹲下的狀態使用踢鈕便可擊出滑踢攻擊，而這種攻擊可輕鬆的躲過波動拳及

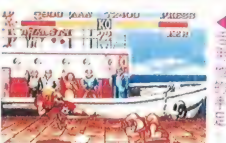
迴旋斬的攻擊哦！所以在對手於近距打出這些招式時，不要猶豫，馬上反擊。



▲此時用踢鈕
▲躲過對手的攻擊
▲要好好利用車車！

不容許對手接近的戰法

對於動作遲鈍的塔爾錫來說，接近戰會使他陷入完全不利的狀態。若被對手接近，則他相當可能會喪生。所以一定要靈活的運用各種手段來防止對手的接近。



基本技：瑜伽之火→超級高踢

塔爾錫的基本戰法是與對手分開的戰法。首先，一定要想盡辦法來拉開與對手的距離，然後再以連發的瑜

伽之火連攻，牽制對手。當對手飛過來時，則可用超級高踢來對付。然後不斷的重覆這個模式的攻擊。



▲在遠距時利用瑜伽之火牽制，而對手飛過來時可以超級高踢攻擊

徹底作好對空防禦

是否能確實作好對空防禦對塔爾錫來說是相當重要的。在遠處時可以超級高踢及浮游拳來攻擊，而在對手

接近時，也可以合掌踢及手刀來擊落對手，使對手無法接近。其實塔爾錫的對空防禦技相當的好用。



▲在對手接近時用中踢攻擊
▲在遠距時可用超級高踢



▲有時也可使用浮游
▲在落地時踢腿再連發

若對手接近，則用投擲技

若最後還是被對手潛入懷中，則可先防禦，然後等待機會。在機會出現時，則

一定要用投擲技哦！也只有投擲技能再度將與對手的距離拉開。



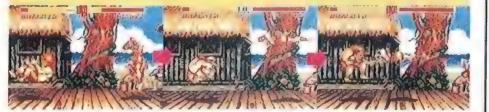
▲活用用各種投擲技來牽制對手
▲要活用各種投擲技來牽制對手

好好熟悉空中的攻防戰

除了接近戰是塔爾錫感到相當頭痛的之外，空中戰也是塔爾錫所必須十分小心的一種狀況。在空中對戰時，首先要看準對手的所在位置，然後以浮游踢、超級高踢或浮游頭槌來攻擊。也唯有這樣才能保命。



浮游頭槌



▲首先，以車直或斜
▲於跳到頂點時按強拳鈕
▲在對手剛跳起時踢腿有效

浮游踢



▲在跳到頂點時踢腿，浮游踢相當的厲害



ASTRAL BOUT 綜合格鬥技 アストラル バウト

KING RECORDER
6月26日
¥9030

ACT
8M

在綜合格鬥技中得到勝利

在「世界最強的格鬥技決勝戰」中，有完全不同的戰鬥方式以及規則。因此，這也是所有格鬥家的夢想。玩家必須要有自信，並認為自己是最強的格鬥家，這樣，才可以在綜合格鬥技的戰鬥中，得到勝利，成為世界格鬥王！



▲這就是「世界格鬥技」。

以變化多端的技巧成為世界格鬥王

玩家必須要在職業摔角手、泰國拳或是俄式技擊等9位格鬥家中，挑選1名進行作戰。由於，每個格鬥家都有10種



▲以泰國拳進行攻擊。

以上的技巧，玩家必須要善用這些技巧將敵人打倒。只要能將其他八位選手打敗時，就可成為世界最強的格鬥家。



▲用關節技法使對手投降。

綜合格鬥技的規則

- 比賽時間：2分5回合
- 勝敗的決定：10回合KO、放棄、技巧KO。
- 暫時中斷：受到攻擊的一方，用身體的一部份觸摸繩索。
- 違反規則與有效技巧：倒下時，必須要在5秒內站起來，否則就算違反規則。
- 記分制：在限制的時間內，以分數決定勝負。

ASTRAL BOUT

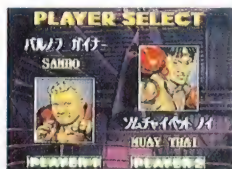
對戰共有4種模式

在這款遊戲中，共有4種模式可供選擇。首先是成為世界最強格鬥家的「綜合格鬥技戰」，這是這款遊戲最主要的一種模式。其次是「對戰模式」這是玩家之間所進行的戰鬥。在這個模式時，可以設定比賽的回合數與時間，當然也可以進行變更。然後，就是1個人的練習模式，如果要在「綜合格鬥技戰」得到勝利，就必須要在這個模式中，先行練習

，等一切動作都熟練之後，就可向世界最強的格鬥家挑戰。最後是選擇模式，這個模式可以變更內容和難易度。



▲不要忘記在練習場練習。



▲果然是場熱門。當然也可在60分鐘內，採3戰2勝制。



▲在選擇機能時，可以自由變更設定，進行遊戲。

注意4種測定器進行作戰

在遊戲中將要注意4種測定器。如果不了解這些測定器的特性時，即使是再強的技

巧，也無法勝利哦！因此，我們將在下表中，為各位玩家將這四種測定器做介紹。

體力測定器

顯示玩者體力的黃色測定器。如果受到敵人攻擊時，數值就會慢慢地減少。當數值成為0時，就會倒下而失敗。



可憐的體力

down測定器

當受到敵人攻擊時，綠色的測定器就會不斷上升。到達最高點時，玩者就會倒下，而進入倒數階段。



危險！快要倒下了

手腕、腳測定器

這是在休息時，所顯示的測定器。如果手腕或腳部受到攻擊時，數值就會慢慢減少。全部減少時就算失敗。



注意減少的部份

打、投、極為華麗的技巧

如果想要成為最強的格鬥家，就必須要能夠靈活操作角色才行。在此，我們將對操作方式進行說明。方向鈕是在移動角色時使用。如果對同方向

連按兩次時，就可進行攻擊。在防禦時，必須要利用A鈕，這時，就可防止對方的攻擊，B鈕通常是在使用必殺技時使用。而X鈕依據所操作的角色，在效果上也不同。通常是在跳躍攻擊時使用。Y鈕是在使用小技巧時使用。只要對所有操作方式熟練之後，就可獲得勝利哦！



▲受到強大的上勾拳攻擊，是獲勝的好機會。

世界的格鬥家高手

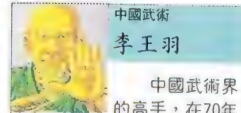
這9位戰士，都相信自己是世界最強的格鬥家。而他們將在羅馬的競技場上，一決高下。在此我們將為各位介紹這9位格鬥家的技法以及特色，以做玩家们比賽時選角的參考。



職業摔角

龍神明

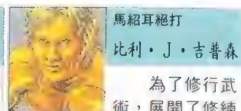
現存的摔角界並無法滿足他，於是，為了追求真正的技法，而成立了摔角的團體。他的目標就是要以摔角技法，得到世界格鬥王的頭銜。最擅長於投擲術...等。



中國武術

李王羽

中國武術界的高手，在70年的武術生活中，習得了無數的技巧，幾乎已經到了爐火純青的地步。特別是在腳部的攻擊方面，威力驚人。最擅長於穿弓腿。



馬紹耳絕打

比利·J·吉普森

為了修行武術，展開了修練之旅。而且還聲稱「不管接受任何格鬥技的挑戰，自己絕對不會輸」。不過，目前還沒有人敢說這種話。他會使用多種攻擊技法。



空手道

竹澤健兒

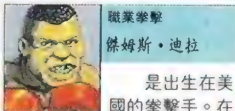
參加過許多空手道的比賽，而且，到目前為止還是處於「東方不敗」的地位，是一位天才型的空手道家。由於破壞力與攻擊力很強，是位過關率很高的角色。



柔道

木村二郎

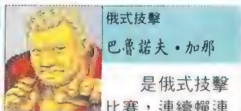
在高中時代連得了三年的勝利，這項記錄到目前為止還沒有人能破。在大學的時代習得了傳說中的必殺技「山嵐」，並得到全日本空手道冠軍。



職業拳擊

詹姆斯·迪拉

是出生在美國的拳擊手。在業餘時代時，從來沒有敗過，在加入職業拳壇時，也都是第1回合中，就將對手打倒。是位實力驚人的角色。必殺技是上勾拳。



俄式技擊

巴魯諾夫·加那

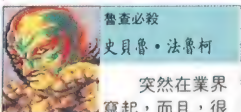
是俄式技擊比賽，連續蟬連三年的冠軍，是一位超級的格鬥家。在這回為了試試俄式技擊的實力，於是參加了此次的格鬥賽，是位威力不容忽視的選手囉！



泰國拳

梭姆查貝多·諾依

8年來一直保持著泰國拳的冠軍頭銜。而且，還被稱為是史上最強的勇者。泰國拳是利用拳、腳、手肘對敵人進行攻擊，在攻擊方式上，極富變化。



警衛必殺

史貝魯·法魯柯

突然在業界竄起，而且，很快地得到世界冠軍。到目前為止，一直處於不敗的地位。在打、投、極等3種技巧，威力皆很強大，要特別注意了。



PRINCE OF PERSIA 波斯王子 プリンス・オブ・ペルシャ

NCS
7月3日
¥8800

ACT
8M

動作生動的動作型遊戲

個人電腦中極受好評的「波斯王子」，將以更好的性能在SFC版中登場了。除了有20個畫面之外，在時間限制方面也增加為2倍的120分鐘。故事是發生在古波斯時代。由

於國王的心腹查法叛國，將公主監禁在塔的最上層，主角必須在120分鐘內將公主救出，否則就會被殺掉。很緊張吧！



▲要在2小時內救出公主。

PRINCE of PERSIA™ プリンス オブ ペルシャ

■飛跳



▲主角向上跳躍時，手動製作非常生動的飛跳。

■喝



▲紅色藥瓶的魔法，是體力回復的魔法。

■跳躍



▲如果不小心就會掉入洞穴中。

■戰鬥



▲與敵人戰鬥時要小心。



▲這是標題畫面！充滿了古代的風味。

主角的動作生動

由於主角的動作表現使用了龐大的容量資料。因此，在跑、飛跳、喝東西、攀壁、跳躍等動作，幾乎都與真人一樣，非常地細緻生動。除此之外

，與惡徒或是骸骨進行戰鬥時，在使劍的動作上，看起來也非常地真實，這些動作的表現，玩家在進行遊戲時，一定要仔細觀看。這些動作就有如動畫一般，看起來很過癮哦！

■跑



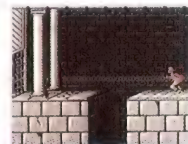
▲主角跑步的動作，非常平順生動。

內容比個人電腦版還豐富

更複雜的迷宮

在先前也曾說過，遊戲的畫面已增加到20個畫面，而且，其中有許多都是屬於新創畫面，並且這些畫面都各有其特色。比方說在火山的火山口中前進的畫面或是在充滿陷阱並隱藏許多敵人的地下道中，變化會增加不少。而在原有個人

電腦畫面中，也都做了一些改良，使得畫面的構成更為緊密。當然，在新款SFC版遊戲中，難度也比個人電腦為高，因此在進行遊戲時，一定要特別小心才行哦！



▲在迷宮中前進時，一定要特別小心。



▲出現了火山內部的場景。這裡真的是古波斯嗎？

在練習模式進行練習

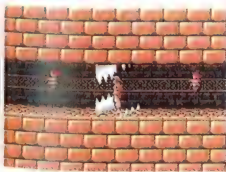
這款遊戲，還特別為第一次接觸「波斯王子」的玩家設計了練習模式。練習模式共有5個畫面，每個畫面都有不同的動作練習項目。在舞台1中是練習攀壁的方法、舞台2是跳躍的操作法、舞台3是突破陷阱的操作法、舞台4是總結以上的練習，最後的舞台是與敵人戰鬥的練習，等熟練之後，就可選擇其它的模式。



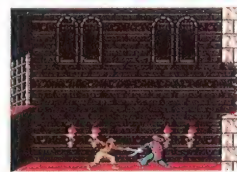
▲在練習1中，可學習攀壁的方法。



▲在練習2中，可學習跳躍的方法。



▲在練習3中，一定要牢記避開陷阱的方法。



▲在最後的練習中，要與惡徒進行戰鬥！

很詭異的敵人

在「波斯王子」中，會出現非常詭異的敵人。比方說，全身鬆散的骸骨，在經過一小段時間時，還會再度復活；或是主角，通過魔法之鏡時，就會出現分身。如果分身受到傷害時，本身也會受傷，這點一定要特別留意，否則就死的冤枉了！



▲兩對骷髏人進行攻擊。



▲主角在打不死的骷髏人時，一定要特別留意。

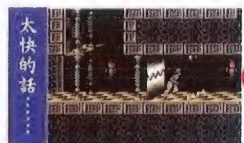


▲主角在打不死的骷髏人時，一定要特別留意。

險惡的陷阱

在廣大的迷宮中，為了阻止主角的行進，特別安排了許多陷阱。其中包括了只要一靠近，就會從地上出現利刺或是可以將主角切成兩半的大剪刀等，由於殺傷力很強，一定要特別注意。在新款的SFC版中，還安排了許多新創的陷阱

，不過，到底會出現什麼樣子的陷阱，還是由玩家自己去確認體驗吧！在這回的報導中，我們先為各位玩家介紹其中的二種陷阱，以供遊戲進行時的參考，至於其他的...還是趕快買來玩玩便知！



▲這是在迷宮中的陷阱之一——斷頭台。絕不可太過魯莽。



▲變成這樣。



▲在這個陷阱中，一定要仔細注意地面。



▲串刺。



DINOSAURS 恐龍大作戰 ダイナウオーズ

IREM

7月17日

¥8800

ACT

8M

人與恐龍合體的動作型遊戲

曾上映過的電影「恐龍大作戰」，將在SFC遊戲中登場了。這是一款恐龍與小孩的動作型遊戲。故事的主角是科學家夫妻的兒子迪米與其好友的少女潔咪，由於二人喜歡看恐龍的錄影帶，而偷偷進入雙親的研究室中，結果，因為誤



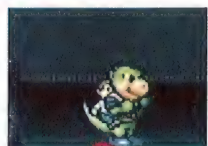
▲2個人偷偷地潛入研究室中，看到了巨大的螢幕。

坐在恐龍的背部移動

玩家必須要操作恐龍與小孩。在一般的時候，小孩都會騎在恐龍的背上，因此這時所操作的對象是恐龍。不過，只要利用1個按鈕，就可進行切換，這時就可單獨操作小孩了。當然，如果有需要時，還是可以切換回來的。在受創的耐久力方面，因為小孩與恐龍屬於一體，只要是有任何一方受創而倒下，那麼另一方也會隨之倒下，這點要特別注意。



▲被吸進去！



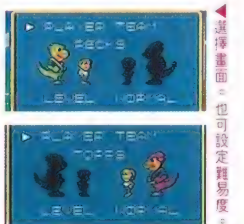
▲基本的站姿



▲嚇下讓小孩下來

解了實驗中的異次元轉移裝置，而進入了恐龍世界之中。故事主要就是描述少年少女與恐龍所展開的冒險行動。在這款遊戲中，不僅會看到非常華麗的陷阱以及奇妙的生物之外，還必須面對凶惡的原始人。玩家必須要善用恐龍的力量，再加上人類的智慧，才可渡過重重難關，而這也是這款遊戲最吸引人的地方！

而另一個組合是少女與「德普斯」恐龍。這隻龍的攻擊



▲雷格斯用拳頭連續攻擊，甚至還會用上尾巴。

選擇組合

在這款遊戲中，共有兩種組合可供選擇。不同的組合，其攻擊的方式也不一樣，這點要特別注意。首先，我們就以少年與「雷格斯」這隻恐龍的組合進行說明。這隻恐龍的攻擊方式，是威力十足的拳擊攻擊。如果靠近敵人時，還可以用尾巴和手腕進攻。

方式是使用飛行道具，這種方式的最好處，就是可以與敵人保持一段距離。而小孩子一人的攻擊方式，就是利用遙控器的「暫時停止」。由於小孩無法直接對敵進行攻擊，可以用這種方式使敵人暫時靜止。不過，因為恐龍的能力較強，最好還是一起行動較易獲勝。



▲德普斯最擅長於飛行道具。相當管用哦！

舞台就有如遊樂園

在這款遊戲中，共有6個舞台，而每個舞台又有5個區域。這些區域除了有以行動為主的類型之外，還有解謎的類型。因此，有的時候必須要用一點腦筋才可過關。由於每個



▲森林區域。如果跳躍失敗，就會被張大嘴巴的傢伙...



▲冰塊區域。由於結冰，地面非常地滑。要特別注意。

區域都有很多陷阱，在遊戲時，可感覺到內容極富變化。而且，每個舞台都有不同的區域組合，就猶如遊樂園一般熱鬧有趣的氣氛，相信玩家一定會喜歡才是哦！



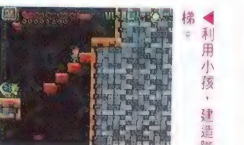
▲台車區域。猶如雲霄飛車一般。與原始人在車上決鬥。



▲不斷地回轉，猶如巨大的摩天輪一般。實在是充滿幻想。

協力打開通路

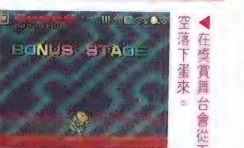
有時也會發生恐龍無法過關的場面，這時就要利用小孩來解開危機。玩家常會因隨著恐龍的勇往直前，而往往忘記了小孩的存在，事實上，小孩與恐龍是一樣重要的。



▲利用小孩，建造階梯。

秘寶獎賞

在遊戲中共有3種秘寶。不過，這些秘寶當中，並沒有提升威力的種類。對於「阿魯沙魯斯的蛋」，只要收集到一定的數量，就可增加1位角色。心形的秘寶，可以回復生命值。而如果取到「1UP」時，也可增加一個人數。除此之外，在獎賞舞台中，可以儘量取得這些秘寶。



▲在獎賞舞台會從天空落下。要特別注意。

觸目驚心的陷阱

在遊戲中有許多觸目驚心的陷阱。除了有移動的牆壁之外，還有轉動的巨大岩石...等，會讓玩家緊張的心流汗哦！而且在面對這些陷阱時，一定要盡早對所面臨的狀況下判斷，千萬不可大意哦！而且，有時還必須飛上天空或是向斜



▲原始人會從背後攻擊而來，要趕快找到出口逃脫。



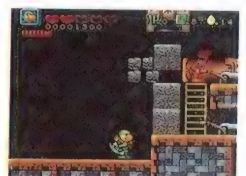
▲發電所區域，猶如巨大的迷宮一般。

原始時代的敵人

敵人是太古時代的原始人。其中還會出現非常性感的女性哦！不過，由於她生性粗暴，還是小心一點好。除原始人外，還會出現一些奇怪的生物，造型皆很有趣。在舞台的最後，會出現頭目，一定要將之打倒，才可回到原來的世界。



▲原始時代的敵人。右方的傢伙，可以站在上方進行跳躍攻擊。



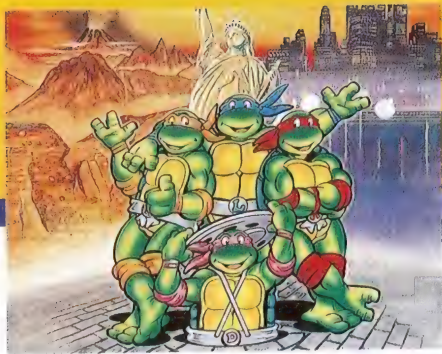
▲舞台1的頭目。磚塊會不斷攻擊而來，要特別注意。



▲舞台2的頭目。會從地下出現並用奇怪的光線攻擊而來。

ダイナウオーズ

DINOSAURS 恐竜王国への大冒険



T.M.N.T. 超級忍者龜

KONAMI
7月24日
¥8500

ACT
8M

熱門非凡的忍者龜動作遊戲

在美國非常受歡迎的忍者龜角色（簡稱TMNT），終於在SFC的軟體登場了。相信看過卡通的人，都對這4位正義之龜耳熟能詳了，如今他們要如何地在SFC上活躍呢？

在日本，他們受歡迎的程度也不比美國差。而這款動作遊戲的完成度又非常高，除了一般性的橫捲軸動作，還精心設計了可以擴大或旋轉的SFC功能。

與時間賽跑的忍者龜

這次忍者龜的任務是，打倒宿敵許瑞德，以及企圖征服世界的異星人克朗古，並且取回被他們奪去的「自由女神」像。

忍者龜們為了打倒敵人，而朝許瑞德的基地前進。可是

當他們到達敵人的巢穴時，許瑞德卻使用時間機器，讓他們進入異次元的世界。

在異次元世界的忍者龜們，必須經歷各種不同的時代。這是一款體力制+殘機制的格鬥動作遊戲。



▲要打倒在電視中大笑的許瑞德。



▲取披薩可使體力全部回復。



▲取得紅色義大利餅餡，就可以在一段時間施展無敵的回轉攻擊。

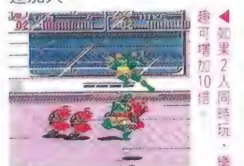


▲與時間競賽比和敵人對戰。

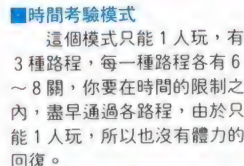
可以玩的遊戲模式，大致分3類，以下就為各位詳細介紹各個模式，以及選擇畫面。

■2人同時玩

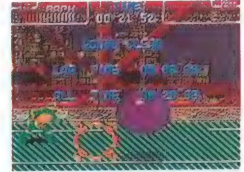
這是一般的模式，除了可以2人同時玩之外，也可以中途加入。



▲如果2人同時玩，樂趣可增加10倍。



▲當體力全無時，殘數就少1人。



▲與時間競賽比和敵人對戰。

有3種好玩的模式

■VS模式

也就是對戰模式，只能2人同時玩。勝敗的關鍵在於體力的有無，或是時間的限制，先贏兩次的人就獲勝。在這個模式裡，不能使用必殺技。



■輔助模式

在這個模式裡，可以設定各種遊戲條件，例如，突進的設定、背後攻擊的有無、或改變主角的顏色等等。



▲這兒有許多可以自選的設定畫面。



▲顏色鮮明的卡通樣式色。

▲顏色混濁的混合樣式色。

從4個角色中選1個來玩

你可以從4個忍者龜角色之中，選擇1人來玩。雖然這4名主角乍看之下，似乎沒什麼兩樣，可是他們在性格上、

或移動速度、戰鬥速度、所持的武器等等，都各不相同，以下有各角色的簡單介紹，請看清之後再作選擇。

 達文西 他是忍者龜隊長，使用刀，責任感很強，是個負責的熱血漢。	 米開朗基羅 使用雙節棍，個性爽朗卻比較粗心大意，喜歡跳舞和吃披薩，攻擊力強。
 多那泰羅 使用棍棒，頭腦非常好，也是個機械修理師，武器施展範圍雖廣，但速度慢。	 拉斐爾 使用戟，個性粗野，急躁，很容易發脾氣，不過動作敏捷，移動速度快。

忍者龜的攻擊技

基本上，按Y鈕是攻擊，按B鈕可以跳躍，兩者配合的話，即可變化出各種攻擊。

■跳躍上段斬

這是跳躍斬的一種，將武器在身體前揮動然後降下。



▲由於是慢慢地降下，反而容易破壞敵人的防禦。

■擴大用

這是一種甩技，即抓住敵手往畫面前方甩，一擊必殺。



▲雖然一發可以打倒許多敵人，但體力也會減少許多。

■跳躍踢

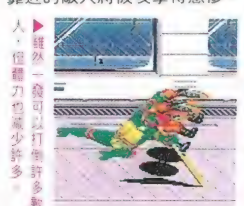
這是跳躍技之一，在跳躍途中按攻擊鈕，就可以施展此技，降下的速度愈快好。



▲由於降下的速度很快，所以能確實攻擊。

■必殺攻擊

攻擊跳躍鈕即是必殺技，攻擊形態依角色而不同，愈靠近的敵人將被攻擊得愈慘。



▲雖然一發可以打倒許多敵人，但體力也會減少許多。

忍者龜們的戰場就在這裡

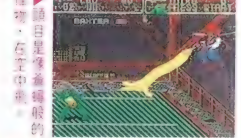
本遊戲共有10個舞台，第1~4舞台是現代世界篇，第5舞台以後則是異次元世界，最後才又回到現代世界，每個舞台最後都有頭目在等著。

■舞台1・大蘋果

這個舞台就有如在工地現場，有鋼架等等東西，也會有鐵球攻擊過來。



▲在下水道內搭乘浪板船而戰，打倒愈多敵人，就可加愈多分。



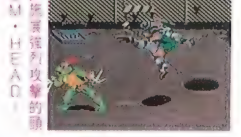
▲石頭鐵球打倒，可會變成肉塊哦！

■舞台2・後小巷

在這個舞台裡，將有機器人似的敵人出現，頭目是忍者龜M・HEAD。



▲也會有像機器人的敵人出現。



▲頭目是忍者龜的頭目M・HEAD。



▲利用異次元世界的忍者龜。

■舞台3・下水道

本舞台在下水道內，也有加分舞台，敵我雙方要搭乘浪板船而戰，打倒愈多敵人，就可加愈多分。



▲在下道內搭乘浪板船而戰，打倒愈多敵人，就可加愈多分。

■舞台4・敵基地

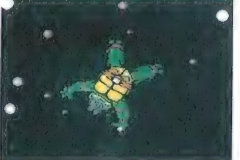
本舞台是在許瑞德的基地內部，等通過這個舞台之後，就要進入異次元舞台。



▲也有可以破壞敵人的敵人哦！



▲由讓大馬路對付敵人，可獲得高評價。



▲利用異次元世界的忍者龜。



▲利用異次元世界的忍者龜。



飛龍拳 IV

飛龍の拳S

CULTURE BRAIN

7月24日

¥9600

ACT

12M

8種格鬥家格鬥技動作遊戲

這是在電動版、任天堂版已遊戲化的「飛龍拳」系列的超級任天堂版。描述少林寺拳法家龍飛為打倒龍牙而與極為厲害的格鬥家戰鬥的橫捲軸的超級格鬥動作遊戲。全部共由5章故事所構成，滿載著迫力的視覺畫面。



▲在此橫捲軸畫面上打倒龍牙。



▲普通時，龍飛是赤手的，一旦變身後，就會持劍攻擊。

▲頭目是1對1定勝負。

▲主角龍飛會變身龍戰士。

3種戰鬥模式

戰鬥模式有3種。一是個可玩到操作簡單，動作又簡易的戰鬥模式。由於「飛龍拳」系列才有的心眼系統，所以二便是可玩到攻防戰的高手模式。再來即使不擅於動作的人也沒所謂，這便是指令選擇式的動畫模式。



▲可做成施展防禦等攻擊技法的戰鬥模式。



▲採用心眼系統的高手模式。



▲類似RPG一樣，可用指令選擇來觀看對戰的模式。

心眼系統

瞄準敵、我方身體上出現的記號來攻防的，就是心眼系統。還有在「飛龍拳」中，可以從防禦的體勢，轉



記號即可防禦。

變到返技和反攻。在這時，即使敵人身上沒有出現記號的話，也可以給予損傷。只要靈活運用即可。



敵人身上體左出現記號即可攻擊。

有150種以上的互撞技

包括龍飛，可參加VS比賽的8種格鬥家們的技能高達150種類之多。而且配合在電腦上所使用的技能，全部將近200種。各格鬥家擁有獨自的必殺技，例如拳



▲率個高飛躍，為拳法家龍飛的必殺技「飛龍拳」。



▲在旅館界的龍牙中，其特別敵人會變身龍戰士，展開法力合戰。

法家龍飛所擁有的就是「龍牙拳」。還有在與特別的敵人戰鬥時，龍飛可變身龍戰士，而使用法力。



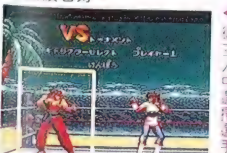
▲真田的技擊技，也有其獨特的打法。

▲可從戰鬥模式中，觀看人的拳法家之選技。

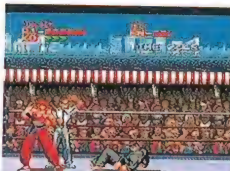
有8人可參加VS比賽

VS比賽可從8種12人的格鬥家之中挑選8人參加。可選擇喜歡的角色。在本編也可以操作龍飛的敵人。

職業摔角分為真田的強形態和耶布拉的威力戰鬥形態等兩種。其中具有不同形態和2戰鬥人方式的不同，是最被看好。



從三人中選擇選手。



▲在觀眾觀看的回合上對戰。

介紹參加VS對戰的12選手！

主角龍飛除了與「龍牙」對戰的全5章本編之外，8種格鬥家們還可利用超格鬥技來競爭優秀的VS比賽

模式。另外可在戰鬥模式或高手模式中，有高達8人可互相對戰。比賽形式是無時間限制的一局定勝負。

龍飛（拳法家）

主角。過去在格鬥技世界選手權大會中曾2度優勝。為攻守好的少林寺拳法家。

敏敏（女拳法家）

與龍飛一樣的拳法家。以漂亮的動作和對手的威力來返接到身上的女拳法家。

真田（摔角手）

在日本摔角界中是有目共睹的男摔角手。在日本可說勝過他的摔角手是沒有的。

耶布拉（摔角手）

原本為足球選手。當時所訓練出來的肉體，不但擅於防禦，攻擊也強悍的。

菲修（泰國拳）

堪稱無人所及的防禦，施出大技後，馬上就能產生可乘之機的情形。

雷歐（泰國拳）

在傳統泰國拳中，可說是最強的人。而且還可接受所有格鬥家的挑戰。

哈亞特（空手家）

龍飛的對手。是個擁有可一擊就打倒之威力的一個空手家。威力極強。

伊達（空手家）

因邪門的戰鬥技備而被所屬的道場開除。現在是個沒有定所的格鬥家。

傑克（M・Art）

是連連展開大技來攻擊的男子。在做學生時，就是所有體育方面的佼佼者。

菲魯空（M・Art）

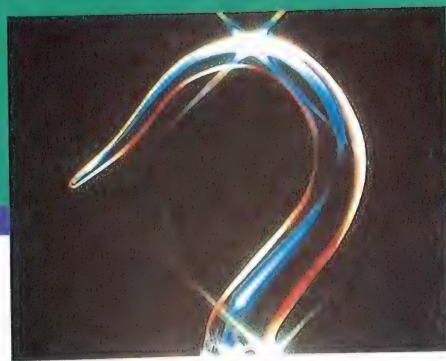
兇暴而傷到很多人的戰法而被取消職業級的許可證。

約翰（拳擊）

原本是世界重量級的冠軍得主。雖年齡上的體力差異，但拳擊威力可不衰弱。

威利（拳擊）

開戰以來就以49戰49勝來取勝。而且在全部的比賽中，也擁有最快速的保持者。



HOOK 虎克船長 フック

EPIC SONY
7月下旬
¥8500

ACT
8M

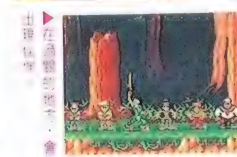
彼得潘的超美麗動作型遊戲

「虎克船長」已在任天堂版與GAME BOY中發售上市，不過，超級任天堂版的「虎克船長」，不僅在畫面的表現或是角色的設計上，都與電動版一樣，毫不遜色哦！

主角是彼得潘。遊戲內容，主要是採取體力制（即力量）+殘機制的動作型遊戲。其中的B鈕是跳躍，而Y鈕是攻擊。如果一直按著Y鈕時，就可加速移動。

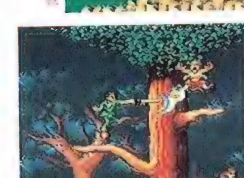


▲在一個夜晚，小孩遭到綁架。



▲在一個夜晚，小孩遭到綁架。

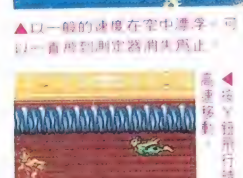
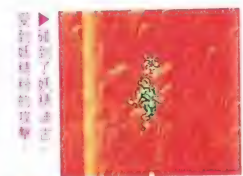
主角可以在空中飛行。在各舞台中，都會出現妖精迪古，如果碰觸到他們，畫面上方的FLY測定器就會升高。在這時候，如果連接2次，



▲在一個夜晚，小孩遭到綁架。

飛上天空用劍砍切

就可空中進行飛行。飛行中如果一直按著Y鈕，就可以高速移動。在舞台中一定的地方，會放置著彼得的劍，如果取得劍時，就可進行光波攻擊。



▲在一個夜晚，小孩遭到綁架。

有9種秘寶

共有9種秘寶可供選擇。而這些秘寶，會出現在固定的場所，或是將敵人打倒時，就會出現。得分時，可以增加主角的數目，相當重要哦！

- 髮飾**
取得時，可增加100分。是最容易出現的秘寶。
- 戒指**
取得時，可得到500分。將海盜打倒，就會出現。
- 首飾**
取得時，就可得到1000分。出現頻率很高哦！
- 王冠**
取得時，可得到10000分。會在固定地方出現。

- 櫻桃**
取得時，就可回復1個測定器的力量（體力）。
- 蘋果**
取得時，可將體力全部恢復。不容易取得哦！
- 菓子**
取得時，會增加力量的上限。絕不會在敵人處出現。
- 1UP**
取得時，可增加1個主角的人數。要盡力取得。
- 3UP**
取得時，可增加3個主角的人數。在固定地方出現。

取材自電影

這款遊戲主要是取材自會上映的熱門電影「HOOK」。

沒有夢想，甚至已經忘記飛行的事情，現在過著平凡的日子，這就是40歲的律師彼得潘的生活。有一天，他最心愛的孩子遭到了綁架，並留下了一

封信，信中寫著「如要找回孩子，就來Never Land。J-A-S-HOOK」，想不到這個壞蛋，竟然就是虎克船長！玩家的目的是要將虎克船長打倒，並救出被綁架的孩子，不過，這似乎不是件簡單的事哦！



▲這是電影的畫面。



▲這是電影的畫面。



▲這是電影的畫面。



▲這是電影的畫面。

It's the Never Land

在每個舞台的最後，有時會出現頭目。此外，如果抵達終點時，全體地圖上的旗子就會有所變化。在此，我們將為各位介紹Never Land中的各個舞台。



▲沒有過關時，出現這種旗子。



全體地圖

舞台1 樹林

這是練習舞台，彼得可以在這裡取得實力。在畫面進行時，有四季的變化。有時還會潛入水中。



▲這個舞台，途中會季節轉換。

舞台4 淺灘

以瀑布以及美人魚的海灣為舞台。前半部是瀑布的畫面，常會用到飛行能力。而後半部是以海洋為主。



▲瀑布的背景，畫面相當美麗。

舞台6 冰雪地帶

以被雪覆蓋的針葉林與凍結的雪山為舞台。由於地面非常地滑，操作時要特別注意。舞台中還會出現老鷹。



▲在雪中與彼得進行戰鬥。

舞台7 森林上空

主要是以森林上空為舞台。彼得潘必須要在森林中飛行移動。這時會出現許多乘氣球的敵人。



▲在森林中飛行移動。



桑德拉大冒險

サンドラの大冒険

NAMCO
7 月下旬
¥8300

ACT
8M

以桑德拉為主角的動作型遊戲!!

「桑德拉大冒險」系列曾在任天堂版電動版與PCE版中出現，而現在這個系列又將要在SFC版中隆重推出了。在SFC版的「桑德拉大冒險」遊戲中，主要是描寫桑德拉與沃魯古雷的相會。而且，還解開桑德拉過去的祕密。

這款遊戲的最大特徵，就是採用了動作型遊戲中，非常

少有的「多種結局」系列。在遊戲進行時，中途將會出現許多分歧點，這時，依據所選擇的行動，對於其後的展開方式就會造成影響，當然，在結局方面也會不同。而且，如果選擇錯誤時，有時，就會馬上GAME OVER，因此，為了要見到沃魯古雷，一定要特別小心哦！

桑德拉豐富的動作

「桑德拉大冒險」中，最值得注意的，就是桑德拉豐富的動作。有時，

即使是遊戲結束，當看到桑德拉可愛的表情時，也會覺得相當愉快。

攻擊 ▶ 用槍將敵人打倒 力量強大	跳躍 ① ▶ 按B鍵時，就可進行一般跳躍。	跳躍攻擊 ▶ 組合之後，就變成連續跳躍攻擊。
跳躍 ② ▶ 一直按著X鍵，手就會不斷回轉。	基本用 ▶ 跳躍之時，所按鈕放掉時，狀態。	轉體攻擊 ▶ 跳躍之時，所按鈕放掉時，狀態。
坐下 ① ▶ 力量累積太多，反而會不穩。	累積力量 ▶ 貯存力量可跳的比平常還高。	坐下 ② ▶ 被敵人打倒時，就會這樣。

STORY

桑德拉多是一個充滿綠意的和平大地。而桑德拉與他的妻子、兒子，就住在這

裡。

不過，有一天被大家崇拜為聖山的阿魯桑德拉山，卻發生了大爆炸。邪惡的化身被那因而復活。被那不僅使火山爆炸，也使桑德拉多佈滿了死灰。人們陸續地感染到風化病，就連桑德拉的兒子也無法倖免。於是，桑德拉為了了解救村莊以及兒子的性命，展開了旅程。



遊戲系統相當有趣

通過西查斯山谷時，發現有人被關在牢籠中，原來，他就是女武士・時光冒險中的茲魯。是要將他放出來呢？還是不理會他呢？玩者必須要進行選擇。依據玩者的選擇，其後的故事也會不一樣哦！要特別注意。

選擇救助

在這裡將會出現這個新系統的第一部分歧點。關於要不要救出茲魯，將會影響往後故事的發展。不過，無論是要將他放出，還是就此不管，最重要的還是要做正確的選擇。這樣才可看到最圓滿的結局。不過，在進行選擇時實在很難。

選擇放棄

突然露出凶惡面孔的茲魯。怎麼可能說這種話呢？

突然進入戰鬥

突然柯阿古曼族登場。與桑德拉進行戰鬥。

真不好意思

將三日月王打倒。桑德拉覺得不好意思。

只要不斷用槍攻擊時，就可將敵人打倒。

對於這麼卑劣的傢伙，根本就不需要靠近。

其實茲魯是以自己來交換這個孩子。

突然柯阿古曼族登場。與桑德拉進行戰鬥。

將三日月王打倒。桑德拉覺得不好意思。

只要不斷用槍攻擊時，就可將敵人打倒。

啊！柯阿古曼族人倒下了！

救助茲魯，並與柯阿古曼族的安蒂結成同伴之後，終於到達了阿魯桑德拉山。不過，映在桑德拉眼中的，竟是柯阿古曼族人橫躺於地上。這好像是阿魯桑德拉山的三日月王所幹的好事。而且，安蒂的兒子沙比連，也似乎遭到三日月王的綁架。其實，沙比連就是在「女武士時光冒險」中，所登場的柯阿古曼人。那麼，目前的當務之急就是要將三日月王打倒，並救出沙比連。於是，桑德拉就前往三日月王所在的房間，並打算將之打倒。可以當桑德拉將厚重的門推開時，卻發生了意想不到的事情……桑德拉到底遇到什麼了……

三日月王對柯阿古曼族人！

沙比連面臨危險

終於到達柯阿古曼族山頂

在動作畫面中，相當驚險

頭目是三日月王



甲龍傳說 甲竜伝説ヴィルガスト

BANDAI
5月29日
¥9000

RPG
8M+64KRAM

2種團體制的RPG

這是一款非常正統的原野型RPG遊戲。在戰鬥時，是採取指令方式進行。在故事方面是採取新創的腳本。

由於遊戲是以雙團體制進行，因此，主角「三池瞬」在



遊戲進行時，會與其它的7個人，分成兩個團體，展開冒險之旅。而且，在遊戲的途中，還可依情形來不斷地交換團體中的角色。



來到異次元世界「威魯加斯特」的主角們

有一天，國中生「三池瞬」與女朋友「中島三智子」，因為怪異的事件而突然被轉移

到異次元世界「威魯加斯特」。瞬為了找尋失蹤的三智子，與同伴展開了冒險之旅。



8位同伴有富有變化的組合

與主角瞬一起進行冒險之旅的同伴，在事先就被編成了兩個團體。瞬首先會與第1團體相會，其後還會遇到第2團體。此時，在這8個人中，還可再進行組合。



第1團體

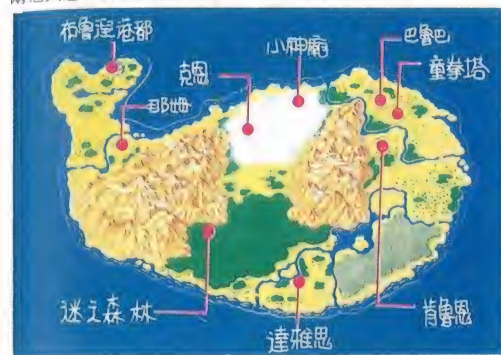
克依	克麗絲
第1團體的領袖。為什麼會怕克麗絲呢？	第1團體中，年紀最大的女戰士。
優達	法娜
雖然膽小，但會使用劍與魔法。	第1團體中唯一可以使用弓箭的人。

第2團體

米洛波	劉姬亞
第2團體的領袖。使用重型武器。	其實是貓村村長的女兒。個性急躁。
波斯多夫	蕾米
由於早先是盜賊，因此動作迅速。	會使用攻擊魔法的魔法師，威力強大。

耶里亞大陸地圖

在「威魯加斯特」的異次元世界，共分為耶里亞與德拉巴村，遇到了第1團體，而冒險就是從這裡展開。



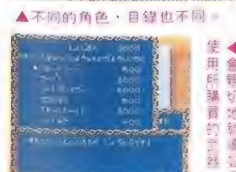
主角的等級提升時，敵人也會改變

在這個異次元世界中，瞬會從作戰中得到經驗值與黃金，不過，隨著等級的提升，敵人的實力也會相對增強。而且，如果瞬打倒比自己的等級還高的敵人時，就可得到較多的分數，此時，在草原上幾乎不會出現等級較低的敵人。



在武器屋購買武器

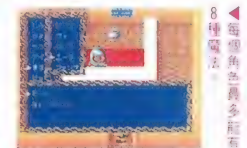
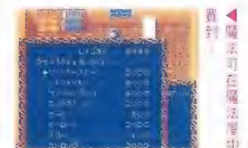
在威魯加斯特的武器屋中，可以買到各式各樣的武器。而且，如果在購買時，若選擇了比現在所使用的武器攻擊與防禦力還差的武器時，店長也會親切地告知，這樣也可防止買錯了武器。如果裝備了最強的武器時，就會出現「強力」的畫面哦！



在魔法屋購買魔法

在威魯加斯特可以在魔法屋中，買到自己想要魔法。而且，在魔法方面共有攻擊、攻擊補助、回復系等24種種類，

每個角色最多可以擁有8種魔法。當然，對於不需要的魔法，也可將之賣掉，並換取更為強力的魔法。



角色的等級提升時，魔法的效果也增強

在攻擊的魔法上，共有火、電擊、冰、風、水地等5種系統，而每種魔法又各有3個階段，會隨著角色的等級提升，威力也會增強。玩家需要善用才能順利過關。



在最初階段所能買到的秘寶介紹!!

水球	火球	火球	火球
電擊	風剪	風剪	風剪
冰	冰石	冰石	冰石
地獄之火	補助火藥	補助火藥	補助火藥

從神官巴洛斯手中，救出三智子

轉移到威魯加斯特的瞬，受到了克依、克麗絲、優達、法娜所組成第1團體的幫助。瞬在耶里亞大陸，受到第1團體的協助，並展開了搜查三智子的旅程。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

在梭魯巴村向龍捲之塔出發

由於在梭魯巴村得到了情報，於是，大伙兒就來到了龍捲之塔。在塔中的最上層，遇到了擄走三智子的神官巴洛斯，不過，最後還是讓他逃脫，實在太大意了。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

在凱倫村中向洞穴前進

從梭魯巴村來到了位於南方的凱倫村，結果瞬受到村人的請託，要救出被怪獸擄走的村女。於是，瞬就向村莊西方



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

奪回達洋城，取得女神之盾

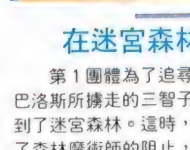
於是瞬順著三智子被帶走的方向，來到了達洋的街道。這回，瞬必須要從怪獸的手中，救出貴花女。其實這個女孩是達洋城的公主，於是，瞬又接受了公主的請託，從怪獸手中奪回達洋城，同時也得到了女神之盾以及重要情報。



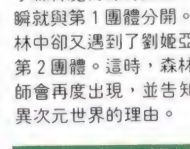
瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



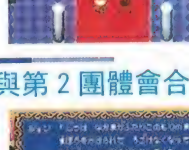
瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

在迷宮森林中，與第2團體會合

第1團體為了追尋被神官巴洛斯所擄走的三智子，而來到了迷宮森林。這時，卻遭到了森林魔術師的阻止，於是，瞬就與第1團體分開。但在森林中卻又遇到了劉姬亞等人的第2團體。這時，森林的魔術師會再度出現，並告知瞬轉移到異次元世界的理由。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

甲電伝説 ヴィルガスト

為了散去古因的霧，向小廟出發

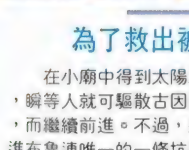
與第1團體通過迷宮森林之後，向布魯連前進，不過，去路卻受到霧氣的阻擋。如果想要驅散古因的霧氣，就必須要借助太陽之球的力量。這時，瞬等人就經由阿瑪諾查基的幫助，進入了小廟之中，並得到了太陽之球。



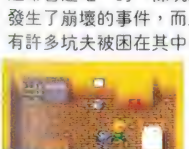
瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

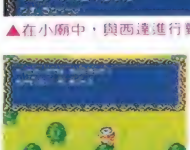
瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



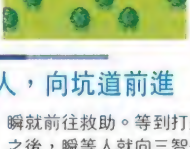
瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



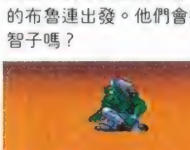
瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

為了救出美人魚，向巨大的房子前進

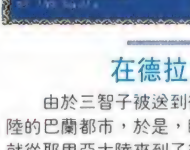
在來到布魯連時，瞬等人遇到了一位母親，她正在尋找失蹤的女兒美人魚。於是，瞬等人就在一個小屋中，發現了美人魚。為了要救出美人魚，大伙兒就侵入了大臣的房子中，等瞬等人救出了美人魚之後，結果卻又失去了與三智子相遇的時機。



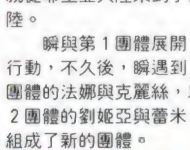
瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



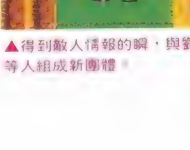
瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



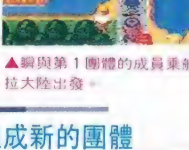
瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



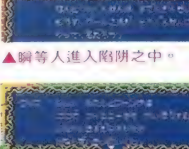
瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

在德拉大陸組成新的團體

由於三智子被送到德拉大陸的巴蘭都市，於是，瞬等人就從耶里亞大陸來到了德拉大陸。

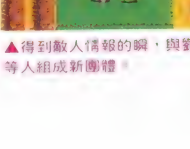
瞬與第1團體展開了個別行動，不久後，瞬遇到了第1團體的法娜與克麗絲，以及第2團體的劉姬亞與蕾米，於是組成了新的團體。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



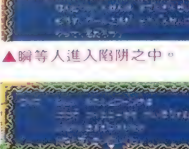
瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。

瞬與第1團體成員在耶里亞大陸。



LIGHT FANTASY 光之夢幻曲 ライト ファンタシー

TONKINHOUSE

7月3日

¥8900

RPG

8M+64KRAM

充滿童話幻想氣氛的RPG

一般說來，幻想式RPG的主角，多半以成為戰鬥英雄為目標，不過偶爾在習慣這種苦的口味之後，換換甘美的甜點如何？這款「光之夢幻曲」就能讓你有這種感覺，它是有

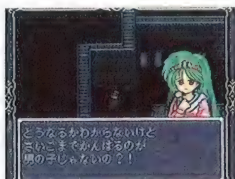
如一首牧歌般的遊戲，完全遠離那種刀光血影、殘酷無情的戰鬥世界。取而代之的是，在恬靜悠閒的世界中，讓主角成長的故事，請以放鬆的心情來玩這款遊戲。

懦弱膽小的主角

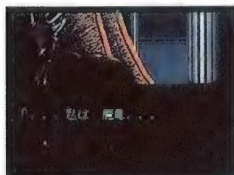
主角是個身上流有勇者之血的少年，或許你會很直覺地以為他一定是個很勇敢的人，可是事實上，他的個性卻很軟弱，即使國王召喚他，交付他任務，他都只會感到害怕，並且畏縮不前，因此，要把一個如此膽小的人，培育成有擔當的勇士，便是玩家的任務。

以下就先簡單說明一下本遊戲的故事概要：遊戲舞台是設在由光明國與黑暗國所共同維持秩序的世界。有一天，這兒出現了怪物，他引誘黑暗國

國王企圖統治這個世界，他們奪走光明國的神器，並抓光明國公主當人質，要國王交出他的神器，但神器又被第三者盜走了，所以主角的任務是……



▲公主希望主角不要再沉默不語，要拿出信心和勇氣來。



▲和平的世界裡出現了怪物，他引誘黑暗國國王的目的何在？



▲主角決定接受國王的請託，此行雖艱難，但務必要成為男子漢。



▲敵人已在籠子裡了，這樣就表示戰鬥勝利了。

可愛的角色們

本遊戲出現的角色，各個都很可愛，無論是動物或怪物，都像玩具布偶般可愛，你還可以聽見大眼睛的少男、少女的說話聲，整個遊戲彷彿是帶你進入裡話世界裡，讓人覺得溫馨、祥和，可以很安穩而很舒服地玩。



▲這就是主角，要好好栽培他。



▲心裡頭擔心主角和世界的公主。



▲候選之一，只要看！就可以選了。

把敵人關進壺內

當然，在如此夢幻的世界裡，仍免不了有戰鬥場面，只是戰鬥的目的並不是殺死敵人，而是把敵人關在罐子裡就行了。或許是為了遷就主角軟弱的個性所致吧！當然在打倒敵人之後，仍可以獲得經驗值與金錢，也可以提昇等級。



▲戰鬥之後打破罐子，裡面會出現某種秘密寶物哦！

自由自在地組成編隊

本遊戲的編隊系統，是採用隨個人喜好自由組織的方式，所以成為伙伴的角色不一定是人，也可以是怪物。

你可以在旅途中，慢慢地尋找自己喜歡的伙伴，也可以一開始就好好地培養伙伴，總之，這個系統富於變化，你可以完全依自己的意思組隊。



▲怪物、狗、兔寶貴女郎、妖精等角色，都有可能成為伙伴。

有各式各樣的伙伴

生存在這個世界的族群，共有15種，而每一種族又各有數百角色，所以前前後後加起來，就共有100種之多。其中可以成為伙伴的就有70種，而且每一種族，每一角色所具備的能力各不相同，也就是說，你可以組成多采多姿的隊伍。

主角的成長需要靠伙伴們的協助，而如何尋找適當的伙伴呢？以下有3種方法：

■在某地引誘

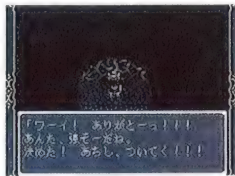
在城鎮或村莊裡，使用「なかま」指令中的「さそう」指令，結果就會出現伙伴角色！有血氣方剛的年輕人，也有貌美的小姐，他們隨時都在等待主角的召喚，你要看情況，挑出適當的人選。



▲你可以引誘戰鬥場面，不過先與對方談話，引誘他成為伙伴再說。

■與持有命運之星者碰面

有些角色是因某事件，而自動成為伙伴的，像這種角色我們就稱之為「持有命運之星者」。可是，一旦伙伴人數已達到遊戲所規定的限制，那麼就必須捨棄其中1人。像這種要與生死與共的伙伴分離，或許也是命運所致吧？



▲與「持有命運之星者」碰面。

▲老婆婆成為伙伴了，總之要先引誘看看，否則也不知結果會如何。

■在戰鬥時說服

如果遇到怪物時，你可以選擇與他戰鬥，或是讓他成為伙伴。當然最好是先引誘他當你的伙伴，如果引誘不成，那麼就會自動地變成戰鬥畫面，所以也有同種族戰鬥的情形。



▲由於隊伍成員有人數限制，所以不得不傷心地捨棄1人。

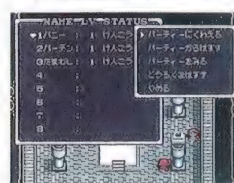
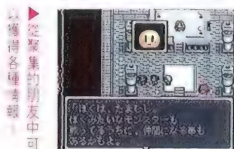
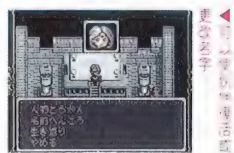
在登錄所更改伙伴

能夠加入隊伍的伙伴，最多只有4人，不過可以在登錄所，先候補4人。凡是更改隊員、消除原本的登錄等等，有關組隊的操作，皆在登錄所進行。

如果有物色好的伙伴，可先先行到登錄所登記，等到他正式加入隊伍時，再到登錄所補辦正式手續就可以了，經過這種程序，就可以增加1名伙伴了。



▲這兒是登錄所，是一種像神祕殿的建築，由女神掌管。

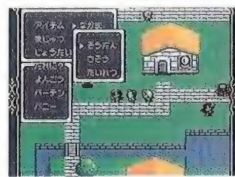


▲組成編隊，要如何活用這8名組員的才能，還的傷腦筋的。

伙伴也會提供情報

在「なかま」指令中，選擇「そうだん」的話，畫面就會出現如何尋找伙伴的情報。或是當你不知該如何前進時，伙伴也會給你一些重點提示，

只是，他們所提供的有益情報挺有限的，多半喜歡抱怨，或是東扯西扯，說一些無關緊要的話，碰到這種人，你就得多加注意了。



▲在路中央也可以談話。



▲果然是有用的情報。

Light Fantasy

具有模擬感覺的戰鬥系統

在戰鬥地地圖上對決

戰鬥是像模擬遊戲一般，在地圖上進行的。當你在某地遇到敵人時，畫面就會自動切換成戰鬥地圖。這時先移動各個角色，接著就選擇指令。這裡準備了6種指令供你使用，「戰う」是攻擊敵人的意思，可以給予敵人損傷。如果沒有

什麼意外的話，就可以把敵人關入鐐子裡。「防禦」則是保護自己的意思，可以讓你所受的損傷減半。其他還有「魔法」、「アイテム」（秘寶）等指令可使用。也可以用「狀態」指令，仔細檢查各角色的情形。



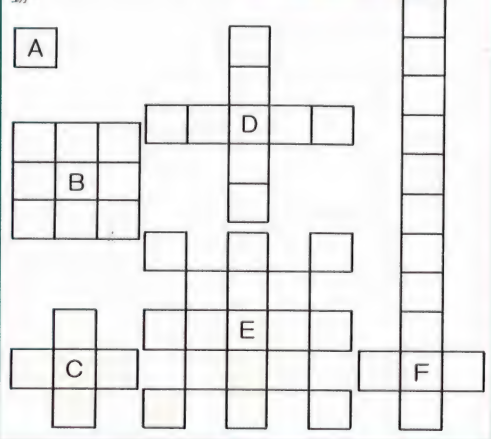
▲遭遇敵人時，畫面就會變成像這樣的戰鬥地圖，出現的是毒蟲。



▲以藍色表示可以移動的範圍。這個角色以直線一口氣突擊。

有6種移動的模式

移動的範圍是在正方形方格狀的地圖上，以一個方塊為單位來移動，只是不可以上面自由地移動，它有特定的移動範圍，也就是只能在從A到F，依角色所決定的範圍內移動。



▲要掌握角色有移動模式。

了解武器的特徵

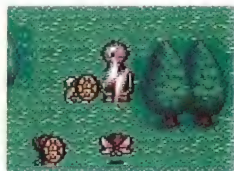
基本上，攻擊是要移動到敵人的旁邊才能進行的，不過，如果有裝備武器的話，可以在適當的距離攻擊敵人。對於適合直接攻擊的頑強敵人。就要使用武器在近距離攻擊，若不是這種敵人，則最好持能隔空攻擊的道具攻擊。

戰鬥地圖會依與敵人遭遇的不同場所，而改變地形。如果使用隔空武器或魔法，則可以無視於地形的各種障礙，而加以攻擊。戰鬥時，務必考慮

各角色的特性，以及如何才能讓裝備的武器發揮最大的效果。另外，編隊也要配合戰鬥與否而事前作變更。



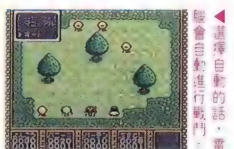
▲從遠距離用弓箭攻擊，也就是使用不與敵人接觸的飛行道具。



▲用魔法攻擊，這是施予電擊的「ピカボ」。

也有自動戰鬥的機能

如果你覺得要考慮一大堆事情，實在很麻煩的話，你可以利用「自動戰鬥機能」，電腦會自動地幫你操作角色。只是，一旦遇上強敵時，還是自己操作比較保險。



▲選擇自動的話，電腦會自動進行戰鬥。

受損情形可以一目瞭然

這些有如漫畫般的可愛角色們，會因應戰鬥所受傷的程度，而做出一些滑稽的動作，例如：中毒或睡眠的狀態，你可以從地圖上，一目瞭然他們的情況。



▲攻擊失敗。對方會大叫「スカ」。對方會冒煙。



▲有這種記錄的地方會冒煙。

在有趣的世界旅行

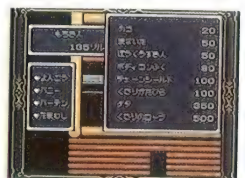
有各種奇形怪狀的秘寶

在店頭所擺設的秘寶，盡是不知該如何使用才好的東西。而武器方面，像傳統的劍，價格貴得離譜，實在是買不起，也不知道真正戰鬥時，是否真能派上用場？可是為了裝備，也不得不狠心買啦！

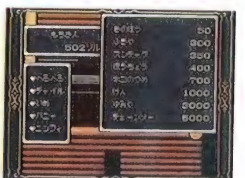
此外，可以裝備的秘寶，也依角色種族的不同而互異，防具方面還有分男用與女用的

，總不能買件花衣服給男生穿吧？光是看商品目錄，就有不少令人感到好笑的東西呢！

在這種地方，要保持冷靜的心，免得被琳瑯滿目的商品給迷惑了。還有，藥草之類的東西，應盡早取得。



▲防具店的商品齊全，切菜板可以代替盾嗎？防空頭巾給誰戴呢？



▲不知這是武器店或玩具店？也有意想不到的商品。

接著，就來為各位介紹構成這個世界的各種地方。當主角巡迴各地方時，所遇到的並不只是怪物，也會需要越過像迷宮般的森林，或是橫越廣大的沙漠。總而言之，為了取回世界的和平，夢幻之旅從此展開。



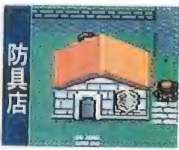
▲在陸上行走的主角一行人。

城鎮或村落的樣子

在人群聚集的城鎮或村落裡，有各種商店林立，那兒就是強化裝備或休息的場所。由於也有登錄所，所以可以在那兒找伙伴編隊。只要獲得女神的許可，也可以讓死去的伙伴復活。

在酒吧還可以賭博，只是沒錢的話，當然就賭不成了。如果去住旅館，會有重要的人物在你的夢中激勵你。

遊戲開始的時候，是在城鎮或村落尋找伙伴。不要怕被拒絕，無論如何都要有動誘對方的精神，直到找到伙伴為止。當怪物伙伴增多時，可能村人不願接納你，所以最好在中途落腳處先和來往行人打招呼。



▲首先收集各種武器。

▲選擇防具要考慮防禦效果。

▲要補充旅行中必備的藥草。

▲有酒和女人，可別被迷倒了。

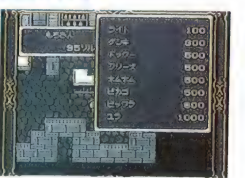
▲要選擇自己買得起的魔法。

▲用水盆洗頭可省出來，真的嗎？

魔法要在商店購得

雖然有些角色，在一開始就擁有魔法，可是那畢竟是少數。在這個世界裡，大半的魔法是要從商店購得的。不過，隨著成長可以愈來愈不需要依賴它，何況它的價格又很貴。

當然要一口氣收集魔法是件難事，不過攻擊魔法中，有許多可以發揮獨特的效果。



▲魔法「ゲンキ」是必需品，可以回復體力，任何人都需要。





北斗之拳5

北斗の拳 5

TOEI

7月10日

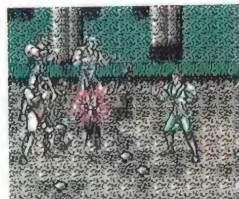
¥8900

RPG

8M+64KRAM

最強的男子健四郎在SFC登場

「週刊少年JUMP」雜誌上，深受讀者的歡迎的原哲十武論尊的轟動作品「北斗之拳」，已改編成SFC了。在任天堂中，已製作了4部作品遊戲，而這回是系列的第5部作品。這部作品與前作任天堂的「北斗之拳4」一樣，是根據原作者武論尊所擔任監修完成的原版故事。戰鬥指令輸入。



▲依人體比例的角色，施展武技。使用秘訣時，會有音效配合。



▲原野是2D傾斜型的MAP。



▲依人體比例的角色，進行拳打腳踢的戰鬥。



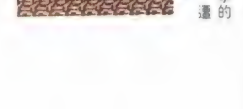
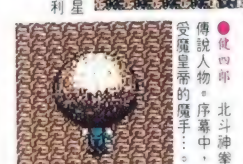
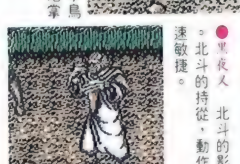
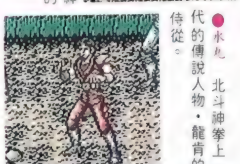
▲與經過2000年的後進的鬥爭主戰鬥。



主要登場人物

遊戲開始時，要輸入主人公的拳士名字。借助北斗及南斗的力量，與魔皇的兵士展

開戰鬥。團隊最多可到4人，在原作的TV及漫畫中登場的10數名角色，將成為伙伴。



靈活運用北斗、南斗的秘訣

戰鬥方面，在原作的漫畫及TV動畫中，為大家所熟悉的秘訣，也將在本款遊戲登場，並且能夠使用北斗拳及南斗聖拳。中世紀風格的RPG是消費MP使用魔法。「北斗之拳5」是消費OP。使用秘訣之一的剛拳時，會有「阿嚏」的聲音搭配動畫出現。



▲最多可組成4人團體。不過，要注意敵、後衛的位置。

用力量擊破敵・剛拳

攻擊敵人使敵人直接受傷的秘訣。爆裂拳或是拉歐的天將奔裂，可以使一個敵人受到創擊，而百裂拳則可以使一組人同時受到創擊。而萬手魔音拳可以一舉使所有的敵人都受到創擊。這也是與各區域的頭目角色戰鬥時，最常用的戰鬥方式。



▲能直接使敵人受傷。在敵人的地方，叫阿嚏，並揮出拳。

秘訣	消費OP	效果
友情拳	7	使1位敵人受創。北斗老二之拳。
雄烈拳	8	使1位敵人受創。主人公的拳。
柔破斬	8	使1位敵人受創。北斗神拳技法。
紅鶴拳	8	使1位敵人受創。南斗紅鶴拳技法。
虎破龍	10	使1位敵人受創。南斗水鳥拳技法。
白鶴剛脚	11	使1位敵人受創。南斗白鶴拳技法。
七死星點	12	使1位敵人受創。北文神拳的技法。
十拳烈破	14	使1個團體受創。主人公的技法。
有情斷連	14	使1個團體受創。北斗老二之拳。
百烈拳	16	使1個團體受創。北斗神拳的技法。
流輪破	18	使1個團體受創。元斗皇拳的技法。
龍擊虎	22	使1位敵人受創。南斗水鳥拳技法。
天翔光拳	22	使1位敵人受創。元斗皇拳的技法。
白鶴猛脚	23	使1位敵人受創。北斗白鶴拳技法。
天破活殺	24	使1位敵人受創。南斗老大的技法。
烈脚斬連	32	使1個團體受創。南斗白鶴拳技法。
龍擊破	32	使1個團體受創。元斗皇拳的技法。
有情天風	32	使敵人全體受創。北斗老二的技法。
千手壞拳	32	使敵人全體受創。北斗神拳的技法。
天破斷陣	34	使1位敵人受創。北斗老大之拳。
黃龍滅殺	40	使1個團體受創。北斗皇拳的技法。
黃光斬	35	使1位敵人受創。北斗皇拳的技法。
白龍滅掌	38	使敵人全體受創。南斗白鶴拳技法。
飛翔白龍	45	使敵人全體受創。南斗水鳥拳技法。
明天掌	50	使敵人全體受創。元斗皇拳的技法。
白鶴滅脚	50	使1位敵人受創。南斗白鶴拳技法。
波動拳	62	使1位敵人受創。北斗神拳的技法。
猛天掌	68	使敵人全體受創。北斗皇拳的技法。
黃明破殺	68	使1個團體受創。南斗白鶴拳技法。
斷已相殺拳	80	使1位敵人受創。南斗水鳥拳技法。
天將奔裂	90	使1位敵人受創。北斗老大之拳。
波動猛脚破	95	使1位敵人受創。北斗神拳的技法。

戰鬥補助的秘訣・柔拳

無法像剛拳一樣，使敵人直接受傷，而是降低敵人的攻擊力及命中率，使戰鬥能夠更有利的進行。它與剛拳成對比，是一種巧妙地將力量架開，具體表現出柔之精華的拳。

團隊之中，力量最弱的水丸，黑夜叉等的侍從，柔拳將是他們最拿手的絕活。



▲戰鬥補助的拳。無法直接使敵人受傷。

秘訣	消費OP	效果
鬥氣輪情	0	將自己的OP給一位同伴。
睡明	8	降低敵人攻擊的命中率。
新旦中	10	使1位敵人停止動作。
滅殺拳	12	使敵人的OP成為0。
醒龍光	14	同伴受創時，敵人也會受創。
逆極拳	15	刺激敵人腦髓，引起敵人內鬥。
鬥氣取拳	18	吸取敵人OP，增加自己的實力。
睡明破	16	使敵人團體的攻擊命中率降低。
誘幻破	16	使敵人團體沈睡。
新旦破	20	使敵人團體停止動作。
滅殺破	24	使敵人團體的OP變成D。
肉光破	38	使敵人團體的攻擊命中率降低。
無想轉生	40	使1位敵人的攻擊命中率降低。

提昇伙伴的活力・秘孔

利用穴道的治療，不僅可以回復HP，還可以解毒或是治癒麻痺。而這也是侍從或是北斗三兄弟的老二多基最擅長的秘訣。除此之外，也可使死人復活哦！



秘訣	消費OP	效果
復元孔	4	使1位同伴回復50HP。
建明孔	4	治療1位同伴的麻痺或喚起同伴。
排毒孔	12	使1位同伴的解毒。
定神孔	15	回復一位同伴的神智。
閃早孔	16	提高1位同伴的速度。
門守孔	18	提高1位同伴的防禦力。
護龍孔	30	使1位同伴回復150HP。
安睡孔	40	提高1位同伴的攻擊力。
蘇生孔	60	使同伴起死回生。
刺活孔	70	使1位同伴的HP全部恢復。
蘇生七星孔	85	使1位同伴起死回生，恢復HP。
閃早掌	24	使團體全員の速度提高。
復元掌	25	恢復一些團體全員のHP。
安睡掌	78	使團體全員の攻擊力是提升。
復龍當	82	恢復團體全員の部分的HP。
刺活掌	98	恢復團體全員の所有的HP。
蘇生七星掌	98	使所有同伴起死回生，恢復HP。



3x3EYES 3隻眼 サザンアイズ

ANGEL
預定7月
¥9500

RPG
8M+64KRAM

暢銷漫畫變成RPG的新面目登場！

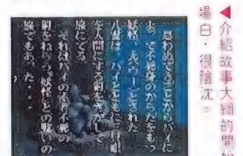
青年月刊雜誌上連載中的漫畫「3隻眼」將以超級任天堂的RPG形式登場。原作漫畫相當受歡迎，已經改編成動畫錄影帶以及發行了大量的周邊產品。因此知道這篇作品的人應該不在少數。在這款遊戲

的內容裡是以原作漫畫的第12章節「不死傀儡」開始，一直到第33章節「真・聖魔傳說」這段娛樂價值頗為濃厚的故事情節為中心，另外再加上電玩遊戲原本就設計好的事件，來進行這款遊戲。

幻想與神怪的RPG

原作漫畫是以現代為舞台展開故事情節。主角「藤井八雲」碰到以女孩姿態出現的三眼鬼「佩」，而被變成不死身的妖怪「无」。但也因此兩人同心協力一起找尋能變成人類的方法——「化人之術」。不過其後陸續不斷出現妖魔，欲窺伺「佩」所擁有的長生不老能力而襲擊他們。兩人只好一

邊應戰，一邊到世界各地旅行，繼續尋找「化人之術」。這是原作漫畫初期設定的情節，而遊戲卻是從更後頭的故事開始。這款遊戲的設定是在現代舞台背景下出現妖怪，感覺很奇特。

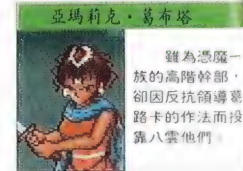
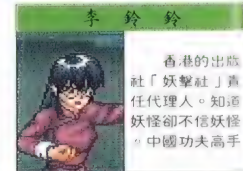
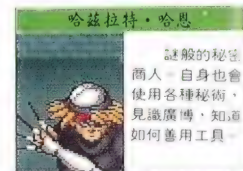
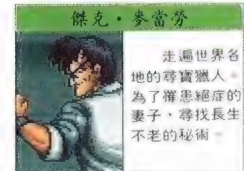
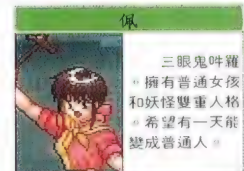
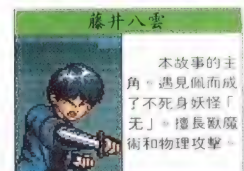


▲這些敵人真不知道叫牠們妖怪、怪物，還是怪獸才比較好？

共同冒險的朋友們

原作漫畫中描寫了許許多多的相逢與離別。而這款遊戲也和原作相同，隨著劇情的發展，除了主角藤井八雲以外的配角人物不斷地更替，在故事途中，許多疑點會不斷澄清，但有時必須和反叛的同伴發生

戰鬥，整個冒險不斷的高潮迭起。如果看過原作的書迷，只要看到這裡所出現的人物，也許心裡就能夠大略地猜想到，往後將會和誰交戰了！不過，這款遊戲卻略有變化，到底在故事情節上會有如何的發展呢？



和世界各地的怪獸交戰

戰鬥程式

在地牢裡移動至最中央時，會與敵人正面遭遇，這時畫面也隨著改變成戰鬥場面。一旦開始戰鬥，就向組織裡的成員輸入指令，下達命令。只要輸入指令，成員就會依照命令開始行動。但無法一次命令全部的人，每次只能命令一個人。如果在戰鬥中得勝，不但能

得到經驗值，還可提高實力。而主角八雲因為已經成為不死身的「无」，所以即使體力耗盡歸零，也不會因此喪命。不過，在那種情況下，其他成員要是用盡了所有的體力，遊戲就跟著結束了！



3x3EYES 聖魔降臨伝

卡通式的戰鬥

加入戰鬥陣容的成員，個個都身懷獨門攻擊絕技。在攻擊時，畫面上不會出現敵人，而是呈現出主角使出攻擊招式的架勢。此外，在使用特殊攻擊的時候，也是只有主角出現在畫面上，但此時畫面的顏色會變化，如果使用魔法的話，就會呈現華麗的動畫鏡頭。從

畫面就能一目瞭然要使用召喚魔法呼出怪物，讓牠們也加入戰鬥的陣容。所有人物的姿態和攻擊招式皆參照原作漫畫忠實呈現。

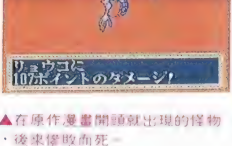
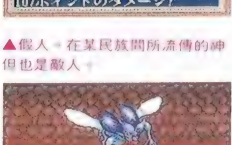
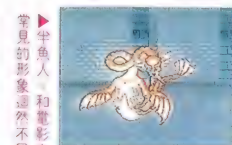


▲召喚妖怪紅娘，但她在變身前看起來只是個小女孩。

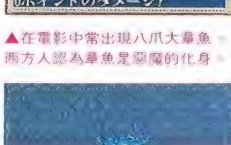
妖怪齊聚一堂

這款遊戲的怪獸，妖怪們不管是東洋西洋一律登場。在原作漫畫中，不斷迫害「八雲」牠們的傢伙也一定會出現。而「八雲」在修行後所能召喚的召喚獸也依舊健在，牠們長得雖然很怪異，是蠻嚇人的妖怪，不過在成為朋友後不斷支援戰鬥，久而久之就會覺得牠們愈來愈惹人憐愛！在原作漫畫中也有剛開始看來像是敵人的怪物，隨著劇情的發展，就成了盡忠職守的好伙伴！在叫

出召喚獸時，必須使用護符或是書籍，但是由於這種法術的威力實在是太強了，在召喚時會因而產生爆炸，危險性相當高，因此如果不是身為不死身「无」的「八雲」，就無法使用這種法術。此外，護符也分成各種不同的種類。有的可喚出精靈，有的可以使用法術等等，產生的效果也不同。而且在妖怪之中，流傳在世界中某個地區或某個民族神話裡的奇珍異獸也會登場。



▲敵人。在某民族間所流傳的神但也是敵人。



▲不快點殺敵就會被殲滅？



横山光輝三國志

横山光輝三國志

BANDAI
6月26日
¥9500

SLG
8M+64KRAM

以中國大陸為舞台的角色大活躍

横山光輝的漫畫《三國志》在SFC中出現了。全長60卷的原作漫畫已經結束了，但是，放映中的卡通仍獲好評中，而遊戲中，劉備和曹操也都還健在。遊戲中的人物臉部造型當然是横山先生所描繪的三



▲左邊開始為劉備、關羽、張飛
▲常角色在中國大陸活躍

國志角色了。這是一個歷史模擬遊戲，但是，內容並不那麼難。即使是初學者也可以輕鬆地玩。



▲這是整體地圖。分散於各地的城池並支配的君主上不同顏色

每個君主都有不同的開頭

一開始，玩家可看到每一個所選擇的君主和腳本不同的畫面。自己將要操控的君主的背景也會在畫面上做說明，所以，遊戲的設計可說是極盡周詳之能事。



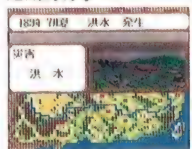
▲這是腳本1，曹操

脚本名	年代	可選擇之君主
群雄割據	189年	袁紹、曹操、孫堅、董卓、劉備、馬騰
三國鼎立	219年	曹操、孫權、劉備

3方面不斷重覆演變的系統

整個遊戲的流程就是以政略、軍略、行軍這個順序每隔3個月重覆一次演變。但是，唯有行軍方面是1個月重覆2次。政略、軍略各方面雖然輸入了從整體地圖上得來的指令，但是，行軍方面卻是來自擴

大地圖的指令。除此之外，4月時可因稅收而拿到金錢，10月時可因收穫而拿到米，這是定期的行事。



一年的流程



致力於富國強兵掌握中國全土

政略方面

主要是執行使國力增強的內政指令。高政治力、人氣旺盛的武將大為活躍。在序盤中應傾全力於此。

■開發

執行「農業」可提升收穫率，執行「產業」可提昇稅收率；執行「國土」可增加人口。讓政治力高的武將去實行。

■統治

執行「民眾」可提高統治度，執行「武將」可提昇忠誠度。人德是最重要的指令。

■租稅

可以藉著改變稅率左右金錢、米的收入。有時也可以臨時徵收。

■防災

藉著提昇城堡的防災值可以抑制天災所帶來的損害。

■輸送

把該城所保有的米、金錢送往在自己支配下的其他城堡。

■人事

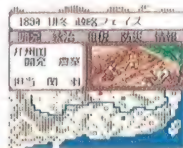
把武將移往其他支配下的城堡，或者任命太守、軍師及解雇武將，或是發掘隱姓埋名於民間的人才加入自己麾下。

■同盟

與其他君主締結同盟或破壞同盟。人氣旺盛者有利。

■政策

把指令委交太守，亦即委交給電腦。



▲實行指令時會顯示

軍略方面

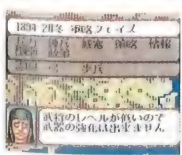
增強自國的軍事力，減退他國的軍事力，也就是執行戰爭的準備工作的指令方面。可以把利用內政使國力提昇所獲得的錢完全使用在這裡，整備對付敵人猛攻的應戰力，或者做為擴大領土的先鋒。

■兵力

從民眾當中徵兵、調整武將間的兵數。使「後備兵」成為現役兵，或調往其他支配下的城堡也都是用這個指令。

■練兵

藉著訓練以提高士兵士氣的指令。



▲要強化武器就必須提昇武將的等級

行軍方面

與戰爭有直接關係。地圖擴大了，在地圖上行軍的部隊也顯示出來了。也可以讓部隊實行指令。部隊則可以實行移動、分隊、計略等的指令。由於部隊會消耗米糧，所以必須注意遠距離的移動。在村子裡可以做米糧和兵源的補給。

■出陣

設定出陣武將、金錢、米，到城外迎戰。

■計略

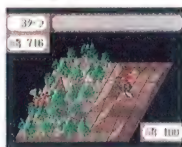
減少附近的敵人部隊的兵糧，使用「火計」減少兵數，使用「伏兵」發動奇襲，使用「密使」降低士氣，可以不進行戰鬥而給與敵人打擊。



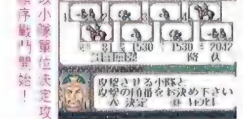
▲可由擴大地圖掌握城池規模和部隊

戰鬥指令

攻城或敵我部隊遭遇時，改換主戰鬥畫面。戰鬥採回合制，有使所有部隊前進或後退的全體指令及施行於每個部隊的部隊指令。部隊指令有「移動」和包括火計、落石、酒宴、驚聲等的「戰術」，敵我雙方部隊一接觸就會展開戰鬥。戰鬥方式是武將、步兵、弓、騎馬之各小隊人馬衝突。也可以單打獨鬥。



▲戰鬥畫面時以立體顯示地形



▲以小队單位決定攻擊順序戰鬥開始

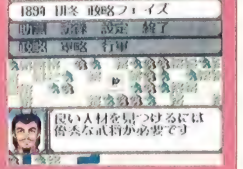
方部隊一接觸就會展開戰鬥。戰鬥方式是武將、步兵、弓、騎馬之各小隊人馬衝突。也可以單打獨鬥。



▲武將的攻擊順序與對方一致就形成單打獨鬥

初學者可借助助言指令

利用B鈕可以執行記錄或各面終了等的輔助指令，其中的「助言」指令會提出建議，告訴玩家現在該怎麼做？同時針對各城、各面予以解析。也會告之應敵的方法，這個指令對初學者或不善於打模擬遊戲的人而言是一大助力。



▲提出基本戰略建議。也會提出對付敵人城池的策略。



SD GUNDAM X SD鋼彈X SDガンダムX

BANDAI
預定 7 月
¥ 9500

SLG
8M+64KRAM

深具魅力的MS模擬型遊戲

在「SD鋼彈X」中，主要是以MS為主，所完成的模擬型遊戲，而這一回，我們將以MS為中心，介紹這款遊戲的系統。

5 個富有特色的軍隊

這款遊戲與最近發售上市的任天堂版「SD鋼彈3、4」不同，不僅排除了RPG要素，在軍隊方面，完全採用了在TV、錄影帶、電影所出現過軍團。玩者必須要在5個軍隊中，進行MS的生產，相當有樂趣！

■ 連邦軍



連邦軍可以生產所有的鋼彈。在剛開始時，雖然無法生產很好的MS，不過，隨著技術的提升，就可生產強力的鋼彈。

■ 迪坦茲軍



迪坦茲軍是Z鋼彈時代，古里普斯戰役的惡徒。不僅可以生產MA，實力也相當平衡。有混合連邦軍與古翁軍的感覺。



■ 哈曼·阿古西茲軍



哈曼·阿古西茲軍主要是集結了一年戰爭後所殘存下來的古翁軍。軍隊中有巨大的MA以及威力強大的MS。

■ 沙亞·達歐吉翁軍



紅色慧星沙亞所率領的軍隊。最大的特徵就是擁有許多機動力很強的MS。不過，在地上生產時要特別注意。

■ 克羅斯朋·龐加多軍



在劇場版「機動戰士鋼彈F91」中登場。生產數量不多，但MS的性能最好。是一支實力堅強的精銳軍隊。

每個MS都裝備槍、劍以及其他的武器。而幾乎所有的MS都可用控制盤上的4個按鈕進行操作。

在控制盤的操作方面，槍=光砲武器的Y鈕。劍=光劍武器的X鈕。而剩下的A、B鈕，主要是控制飛彈等。在動畫中，MS所使用的武器。而在其中還有可以進行變身的MA、或是超強力的必殺武器、以及裝備了火箭砲的MS。

利用 4 種武器進行戰鬥

當然，戰爭的勝負，並不是決定在花了多少錢，進行生產、最主要的還是要靈活運用這些武器才行，不過，如果要牢記所有的武器，也不是件容易的事？這時，玩看只有不斷練習才行。



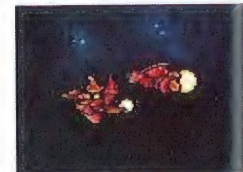
▲拉美西亞可追蹤敵人。



▲可以自動追蹤敵人。



▲鐵砲的擴散M粒子非常強力。



▲船首可以變形分離的MS。

特別的戰艦戰鬥

MS之間的戰鬥，是以動作方式進行。而戰艦的戰鬥，不是以動作一決勝負，而是電腦計算彼此的武器性能以及狀況來決定。

除此之外，戰艦在進行戰鬥時「米諾夫斯基粒子」的設定，也有很大的影響。各地形

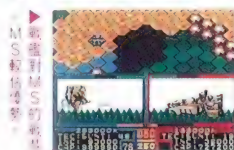
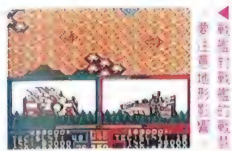
的米諾夫斯基粒子的濃度，會在畫面的上方，以綠色的指標進行指示，如果濃度太高，會影響雷達的性能，而使得攻擊的準確率降低。不過，如果米諾夫斯基粒子濃度不高時，戰艦就容易受創。



▲左上方的指標代表米諾夫斯基粒子的濃度。



▲當然也能進行間接射擊。



地形影響MS的性能

地形對MS有很大的影響。比方說，F91在宇宙空間中，可以發揮強大的威力，不過，在地面時，速度就會變得很慢，等進入水中時，速度就變成宇宙空間的一半。而對於吉姆而言，本來速度就不是很快，不過，在沙漠或水中時，速

度也幾乎不會改變。除此之外，宇宙專用的MS，在地球上無法自己移動，而水中專用的MS，就無法在宇宙空間進行戰鬥。



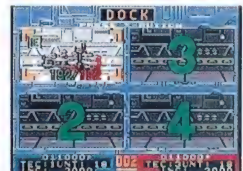
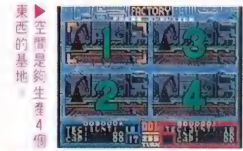
▲宇宙專用的MS在地球上生產，離開基地就無法移動。

佔領基地提升TEC

在「SD鋼彈X」中，佔領了都市或殖民地時，就可得到金錢，相對地就可提升TEC的等級，而TEC的重點，影響的MS的生產工廠，也就是說當點數累積到一定程度時，TEC的等級就會提升。如果擁有許多基地時，在等級提升時，就可很快地進行組合。而TEC的等級，最高可以提升到5，這時，即使基地被敵人佔領，等級也不會降低。

除此之外，在全體MAP的結構上，在地球或月球等地方，安排了較多的基地。因此

，如果征服星球時，等級較容易提升。另外，TEC的等級與MS的生產有很大的關係，要特別注意哦！

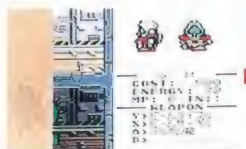


▲受創的戰艦回到基地，進行HP的回復。

提升TEC就可改變生產

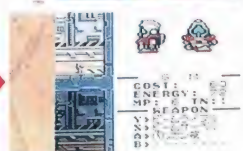
在「SD鋼彈X」中，TEC的等級，會影響到MS的生產。比較具體的說法是，當連邦軍等級提升時，在電影版「機動戰士F91」中所出現的F91之外，還可生產其後所出現的MS。

除此之外，如果在等級1時，生產必須要花費500單位。在等級2時，只需要370。



▲TEC 1時生產一台鋼花500

而在最高的等級5時，就下降成為60。不過，即使是TEC的等級提升，MS的生產時間不變。



▲TEC 5時，只要60秒可以



EARTH LIGHT 太空模擬戰 アースライト

HUDSON
7月24日
¥8500

SLG
8M+64KRAM

模擬遊戲熱迷們所期待的 太空模擬戰出擊了!!

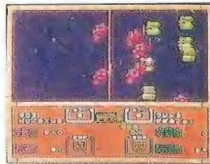
會製作過許多有名的模擬遊戲的工作小組的加強作「太空模擬戰」終於登場了!原本以為發售日遙遙無期,熱迷們恐怕得天天過著等待的日子了,不過,現在大家可以放心了。目前已經接近完成狀態了。若要問起這是個什麼樣的遊戲,一言以蔽之,是一個規則極其簡單的模擬遊戲。以前出現的模擬遊戲都必須要了解

一些複雜的規則,用語或歷史背景,否則根本就玩不起來,然而,這個「太空模擬戰」就大不相同了。即使你不是一個熱迷也可以輕鬆加入遊戲世界,採用容易操作又具獨特性的角色。而戰略要素方面則叫人拍案叫絕。

總之,太空模擬戰會讓人血脈噴張,直呼过瘾!



▲左邊只有移動軸才會有表示出來



▲戰鬥以卡通方式表現,結果一目了然。



這就是太空模擬戰的特徵!!

模擬遊戲多不勝數,但是,這個遊戲卻有幾個其他遊戲所沒有的特徵。
本遊戲製作的大前提是極力排除不必要的要素,以使玩家們能夠很容易就上手。這是為了徹底追求建立作戰的娛樂性。其他的遊戲為了營造真實感總是使遊戲呈現複雜化,然而,在這個遊戲中,多餘的元

素都被排除掉了。
除此之外,配備也都簡化了。各配備都有優點和缺點,然而,卻都更為明確化了,配備的畫面也都把各配備的特徵加以變形表現出來,乍見之下就很清楚。以上所述各點都是「太空模擬戰」的特徵,玩家不妨拭目以待吧!



故事

22世紀...人類將生活圈擴展到宇宙。地球的衛星軌道上建築了一個利用了被稱為法克特利的開發小行星之殖民地,有三分之二的人類都在宇宙中生活。

然而,第3法克特利「加魯特」突然宣布脫離地球政府而獨立,統治官阿利曼·阿貝斯特自號為皇帝,建立了「加魯特帝國」。同時以其軍事力

開始了侵略戰爭。

加魯特軍在幾個禮拜之內就制壓了5個法克特利。阿利曼強迫地球政府投降。

另一方面,逃過加魯特軍猛烈攻擊的各法克特利軍結成了反加魯特聯邦,為了粉碎阿利曼的野心開始反擊「加魯特帝國」。

現在,人類最大的宇宙戰爭就要開始了...

遊戲進行是這樣的感覺

通常玩模擬遊戲總是非得記住很多複雜的指令才行,相信這是一般人牢不可破的觀念。然而,玩「太空模擬戰」則只要記住幾個指令就可以輕鬆

地進入遊戲世界了。

現在,我們就幾個指令和要素中,玩家最低限度都要知道的幾項做詳盡而重點式的說明。當然,除了這些以外,還

準備了其他的指令和要素,但是,基本要項就只有以下六項了。

玩家要先牢牢记住遊戲的操作方法,並且確實把握下面六個項目。

要確實確實
牢記哟!



腳本說明

在本遊戲中全部共準備了多達30個的地圖(腳本)。而這些腳本中各設定了不同的目的,勝敗與否就看你是不是能



達到目的了。

因此,不管是建立作戰計畫和掌握獨樹一格的特徵,首先都要正確地把握腳本的目的。而有助於玩家做到這一點的就是腳本說明畫面。

此處除了表示出各軍的勝利條件之外,各軍的預定前進路線和詳細的戰況都會報告出來。玩家可以綜合此情報,決定如何作戰。

戰鬥(肉搏戰)

本遊戲的戰鬥中大致可分為3種類。玩家當然要分開使用這3種類,然而,其中最基本的戰鬥大概要算是這個肉搏



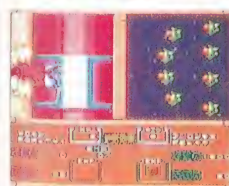
戰了。

所謂肉搏戰是和敵艦鄰近操作戰。在移動之後指定目標。肉搏戰的優點是和沒有肉搏能力的大型配備作戰時可以毫無損傷地予以敵人損傷。

尤其是那些擁有重火器的戰艦、砲台等,雖然有很長的射程距離,但是卻沒有肉搏能力。對付這種敵人時安裝擅長肉搏戰的配備是最有利的。

戰鬥(砲擊)

利用強力的火箭攻擊。可以以砲擊的配備受到很大的限制,同時,火箭的彈數也有限制。火箭可以在漂浮碼頭或航空



母艦上獲得補給。

砲擊的優點是可以在完全不受反擊的情況下給敵人造成很大的損傷。尤其對戰艦之類有耐久力的配備最有效,不過,這種攻擊方法並不適用於機器類型的敵人。

除此之外還有可以搭載遠較一般火箭更強力的核子火箭。核子火箭唯有在漂浮碼頭上才能獲得補給。

移動

各配備都設定有移動力值,根據此數值來決定可以移動的距離。塊狀的種類(也就是地形)也會對移動距離造成影



響。

要讓配備移動到某個位置時當然要用移動指令,而要對敵人發動直接攻擊時也一樣。因為不移動到敵人配備的旁邊,就無法發動直接攻擊。

基本上都是在移動之後攻擊,但是其中也有攻擊後可以移動的配備和移動後不能攻擊的配備。玩家要仔細分清各個特性。

戰鬥(射擊)

肉搏戰是機器類型的配備最擅長的戰法,然而,對付這種機器類型最有效的戰鬥就是射擊。而射擊又分為直接射擊



和間接射擊2種。

直接射擊是和肉搏戰一樣,在移動之後才進行的戰鬥。射擊緊鄰相接的配備在敵人進行直接射擊時可以有反擊的行動輸出。

間接射擊可以從距離2塊狀之外的地方攻擊。和直接射擊不同的是,敵人不管是什麼配備,絕對不能反擊。但是,其包圍效果卻無效。

制壓

就是所謂的「佔領」。在本遊戲中沒有「佔領」或「制壓」的指令。如果要制壓敵人或中立的漂浮碼頭,就要攻擊



漂浮碼頭,使其耐久力(HP)成為0。本遊戲和其他模擬遊戲不同的是,即使不用兵隊也可以佔領。

如果在被制壓了的漂浮碼頭中有配備的話,可以將其當成己方所有物使用。損傷的配備也可以在漂浮碼頭上修理。要注意到的一件事是,本遊戲中沒有「生產」的概念。雖然可以修理,卻無法生產。



SMASH T.V. 趣味大進擊 スマッシュT.V.

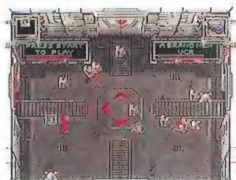
ASCII
3月27日
¥7800

SPG
8M

操作方式有點改變，要注意

首先為各位介紹這款遊戲的獨特攻擊方式。在攻擊敵人時，入須要使用砲彈才行，而這時就入須要利用到控制器的A、B、X、Y鈕，來進行右、下、上、左方向的攻擊。除此之外，如果同時按A與B鈕時，就可向下方進行攻擊。以此類推，我們可以知道，在這款遊戲中，共可進行8個方向的攻擊。

不過，這種設計方式，在剛開始時，一定不會很熟練，只要熟悉之後，應可將來襲的敵人全部破壞。也就是說，這款遊戲的操作方式，與以往的遊戲不同，不過，在遊戲的變化方面，比以往更為豐富。



▲如果沒有牢記操作方式，就無法勝勝哦！



▲敵人會不斷地攻擊，這是屬於進未來的遊戲。

雙打時，會稍微輕鬆點

這款遊戲的特色之一，就是會出現許多令人厭惡的敵人角色，因此，面對這麼多的敵人，如果只由一個人去應付的話，將會非常吃力。因此，如

果想要順利完成遊戲的玩家，最好是採用雙打的方式，因為，不管是單打或雙打，所出現的敵人數目不變，如同心協力，應該容易過關。

▼雙打時，可以提升士氣，不過還是很辛苦。



▲出現這麼多的敵人，一個人應付，實在很累...

有效使用秘寶

在遊戲中將會出現10種種類的秘寶。而在下方所介紹的秘寶，都是在不利狀態下，可以一舉逆轉情勢的強力武器。因此，只要出現時，就要盡

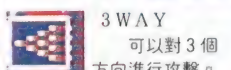


▲用刀子逆轉情勢。

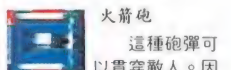


▲3WAY將小囉嚙打盡。

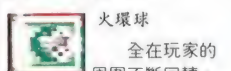
有6種秘寶要盡量取得



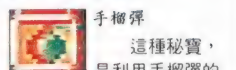
3WAY 可以對3個方向進行攻擊。雖然砲彈的威力不會很大，不過，由於範圍較廣，被敵人包圍時非常管用。



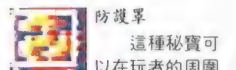
火箭砲 這種砲彈可以貫穿敵人。因此，可以一舉就將小囉嚙等敵人打敗。除此之外，對付頭目時也相當管用。



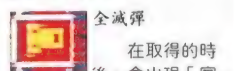
火環球 全在玩家的周圍不斷回轉，並發射現在所使用的武器。不過，子機一碰到敵人就會消失，要特別注意。



手榴彈 這種秘寶，是利用手榴彈的爆破進行攻擊。由於一次會出現許多許多手榴彈，可以輕易地將敵打倒。



防護罩 這種秘寶可以在玩者的周圍，形成5個回轉的小刀，在攻擊方面，威力強大。其後會陸續地消失。



全滅彈 在取得的時後，會出現「實果」的音效，而且，在這同時，敵人會全部消失，相當管用哦！

突擊戰車美多衣優曼

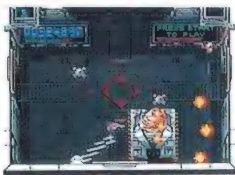
最初的頭目會乘坐巨大的戰車來攻擊。因此，在對付這個敵人時，必須要將戰車上的砲台破壞才行。不過，除了砲可以用一般的砲彈破壞之外，戰車的其他部份，是無法用一般砲彈破壞。因此，在這個時候，就必須要使用秘寶進行攻擊。將砲台破壞之後，接下來就是要破壞雙腿的部份。此外，頭目會從臉部攻擊雷射，所以，就要盡可能地躲到後方，因此，這是唯一的死角。由於頭目非常難纏，一定要特別注意哦！



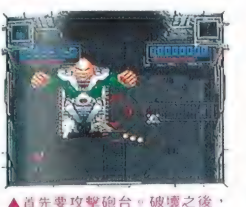
▲躲開雷射攻擊，要繞到後方。



▲這種狀態時，也會攻擊而來。



▲也可做近距離的雷射攻擊。



▲首先要攻擊砲台。破壞之後，就進行下一波的行動。

巨大面目的史卡菲斯

在對付史卡菲斯時，希望能得到提升速度的秘寶，雖然，這個頭目的體積看起來很大，不過動作卻非常迅速。為了避免與之接觸，我方的行動也一定要迅速才行。

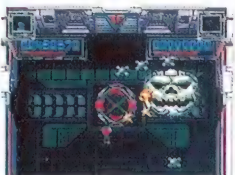


▲要破壞保護臉部的金屬部份。



▲用加農砲直接攻擊臉部。

首先，要破壞的是覆蓋在臉部的金屬部份。等這固部份破壞之後，就可直接對臉部進行攻擊。不過，有一點值得注意的是，這個時候除了使用加農砲之外，其他的武器根本無法使這個頭目造成傷害。當然沒有加農砲這個秘寶時，最好的方式，就是想辦法逃避，而等待加農砲秘寶的出現。當臉部破壞之後，就會變成骨頭，而對戰也進入了後半段。這時還是用加農砲不斷攻擊。



▲這時要儘量避開從眼睛中所發射的星狀砲彈。

2隻眼鏡蛇

當在舞台3中，經歷了猛烈的攻擊之後，接著就會出現兩條巨蟒，而且，這兩隻大蛇僅會不斷地蠕動，還會從口中以雷射進行攻擊。除此之外，從蛇的洞穴中，還會出現許多敵人，這些敵人根本無法將之破壞。而這些敵人在出現後不久，就會發生爆炸，在爆炸之前，是呈現無敵的狀態，因此，一定要特別地小心。



▲出現兩隻大蛇，這時一定要使用秘寶才可過關。



▲用雷射進行攻擊。不過要特別注意周圍的變化。

對於以上的攻擊，如果還想要對頭目進行反擊，幾乎是不可能的。不過，在這個時候，有一個地方較為安全，我們從照片中就可清楚地知道，那就是在畫面的左上方。由於，即使是碰觸到敵人，也不會有任何的創傷。因此，如果在這個位置，就不會受到雷射攻擊的影響，這時，只要想辦法避開從洞穴中出現的敵人就可以了。



▼如果將眼鏡蛇打倒，就要不斷攻擊眼鏡。



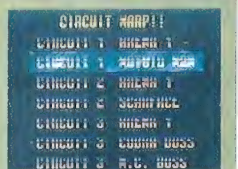
▼終於將眼鏡打倒了，其後還會出現什麼呢？

秘技檔案

舞台選擇

在這款高難度的遊戲中，有選擇舞台的指令可供利用哦！

操作方法就是在選擇玩着數看的畫面中，輸入「右、右、上、下、R、L」的順序，等輸入一切正確之後，再按L鈕，就會出現「實果！」的音效。在選擇好玩者人數之後，就會出現目錄，這時玩者就可依據自己的喜愛，選擇想要的舞台。如果是選擇最後一個舞台，只要將頭目打倒，還可看到結束畫面。對心急的玩家而言，也算是種貼心的設計。



▲出現這樣的畫面，就算成功。



▲突然出現這樣的畫面。



SUPER DUNKSHOT 超級籃球賽 スーパードンクショット

HAL LABORATORY
6月26日
¥8600

SPG
8M

美國的籃球遊戲登場了！

這部作品主要是根據全美的職業籃球賽所完成的遊戲。遊戲中共有28個球隊，合計有336名選手可供選擇，而且，每位選手的彈力或速度等，共有10項都有非常詳細的資料。畫面由於是採取3D的視點方式，因此，在表現上非常真實。



▲在立體結構的球場上，展開了籃球比賽。

視點採360°回轉方式

在比賽的遊戲畫面中，一直都是以運球的選手為中心。而當這位選手向畫面前方前進時，就會來到投籃的位置。而且，這種狀態會一直保持到握有球的選手上，也就是說，視點會以球場為主，進行回轉，而所延伸的直線，剛好是握有球的選手，以這個視點位置，進行籃球比賽。因此，只要截球成功時，攻守交替，這時的視點，也會進行回轉，這樣的處理方式，使遊戲在進行時，

可以保持在最佳的視點，當然，在比賽時的感覺，就會覺得相當真實，相信這種3D視點處理方式，將會成為往後運動型遊戲的主流。不過，再過一些時日，玩者就可率先體會到這款遊戲了。

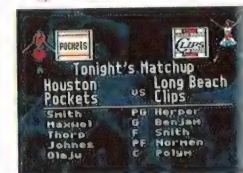


▲在場外傳球時，視點會回轉。

3種模式

在這款遊戲中，共有練習模式、對戰模式以及季節模式3種。在練習模式中不管是我方球隊或是對手，都可自由地選擇。而且，比賽的時間與難易度，也有3種階段可供選擇。在對戰模式中，可與朋友進行雙打，當然，這個模式與練習模式一樣，可以選擇比賽的時間，在季節模式中，可以選擇自己所喜歡的球隊，不過，無法改變設定。在這個模式中

，只要能在12場比賽中，打入前四名，就可進入前四強的準決賽，而且，在中途也可中斷密碼。當然，對玩者而言，最後要選擇的，就是在季節模式中得到勝利。



▲不會玩籃球的人，也可樂在其中哦！

▲比賽開始前，會有啦啦隊跳舞，並介紹選手的位置。



▲從左至右的視點，看起來非常地真實。

進行真實的籃球比賽

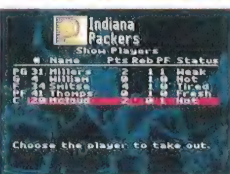
生動的選手

只要看到畫面，就可知道這款遊戲的表現，非常地真實。不論是球場的地板或是選手們在運球的時候，甚至是在投籃時，都可以看到非常真實的畫面。而且，隨著遊戲的進行，選手會略顯疲態，在比賽剛開始時，本來是Fresh狀態，其後，變成Hot Tired，最後就會變成Weak，這時在跳躍力、投籃的準確性，會降低之

外，失誤的次數也會增多，這時就可將這些選手換到椅子上休息，而體力就會慢慢地回復。其它，像是投籃或是摩擦地板，加上觀眾的叫聲的音效表現，使得比賽的氣氛提升到最高潮。



▲選手的疲勞度，如果太累時，就可進行交換。



▲對很遠的選手，進行長傳。畫面會縮短球。

處罰

如果違反規則，當然要受到處罰。由於在規則方面，與實際的籃球比賽一樣，只要是會打籃球的人，應該可以很快就不複雜，對於那些不懂籃球規則的人，只要稍作練習，馬上就可熟記這些規則。在處罰方面，有罰球或界外球幾種處理方式，罰球時，可以利用箭頭的移動，當到達最好時機時，就可進行投籃，不過，如要順利得分，還是要不斷練習才行。



▲罰球時，箭頭位置不對，應該不會進。



▲界外球，將球傳給頭上有箭頭的選手。

攻擊

在進行攻擊的時候，要不斷運球，或是將球傳給對方。在傳球的時候，如果按方向鈕，還可選擇傳球的選手。這時，在選手的頭上就會出現箭頭，不過，在進行傳球時，有時



▲對很遠的選手，進行長傳。畫面會縮短球。

也會發生被對手截球的狀態，因此，一定要掌握時機，並不時注意周遭的情形。不過，玩者在進行遊戲時，一次只能操作一位選手，而在這段期間，其它的選手都會呈現AI的狀態，也就是會自動移動。在陣型上有7種可供選擇，使攻擊時更富有變化。



▲有7種陣型可供選擇。

防備

在防守的時候，玩者只能操縱其中的一位選手。而在這位選手的頭上，會出現箭頭，這樣可以清楚地與其它的選手區別。當然，在進行比賽時也可以中途變換，這時只要將箭頭指向想要操作的選手頭上就可以了。而在這段期間，其它的選手也與攻擊時一樣，是採



▲在沒有人防守的狀況下進行投籃。

取自動移動方式。在防備時，有截球或阻擋幾種方式，不過，如果太靠近敵人時，反而會造成自己的犯規，一定要特別小心才行，否則，反而會輸掉比賽哦！



▲有名的一對一防守方式。



SUPER OFFROAD 賽車帝王 スーパーオフロード

PACKIN VIDEO
7月3日
¥6900

SPG
4M

美國遊戲在日本登場

大輪貨車比賽

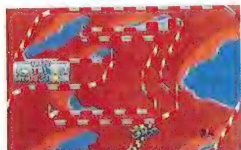
關於美國非常流行的大輪貨車比賽，相信大家從電視上都有看過，尤其是在崎嶇不平的道路上，滾動巨大的車輪，這種場面實在是迫力十足，而「賽車帝王」就是移植自美國所發售的PC版，相信大家會喜歡才是。



▲在崎嶇變化的地形，展開激烈的賽程。

也可進行雙打

每種遊戲都是一樣，與其與電腦進行比賽，還不如與朋友進行對戰來的有趣。本款遊戲也準備了雙打模式，玩家可以選擇彼此協助，進行比賽，或是彼此對戰方式。在兩人同時進行遊戲時，可以彼此合作，並在適當的時機，阻止電腦所操作的車子。不過，如果玩膩了還可以彼此競賽，一決高下。



▲在雙打時，用藍車進行阻擋，使紅車加速前進。

不過，在比賽時，常會發生車輛碰撞事件，但無法壓過其他的車子前進。

由於賽程都是固定了一個畫面中，因此，在比賽時可以看到所有的狀況，加上，由於地形的高低起伏，看起來相當過癮。對於喜歡賽車比賽的人，這款遊戲將有全新的體驗，因此，各位玩家絕不可輕易放過！



▲靠自己的力量進行比賽，是這款遊戲最有趣的地方。

在這個賽程中，共有4輛車子參加，而且，只要得到前3名的車子，就可得到獎金。第1名可以得到15萬美金，第2名10萬美金，第3名是5萬美金。當得到獎金時，就可再進行車輛的改裝，使性能更為提升。而且，一旦性能提升之後，就可再度參加比賽，這時將更容易獲得勝利，並得到更多的獎金，也就是說，隨著遊戲的進行，會越來越勇，獎金會越來越多。不過，如果沒有



▲畫面左上方會出現比賽時的場景，車子紛紛奔出。



▲當車子抵達終點時，左上會出現揮旗的動畫。第1名是誰呢？

獲得勝利

得獎的車輛，由於無法提升車子的性能，將會降低兩個等級。而在這款遊戲中只有5個等級，一下子就降低兩個等級，也是一件嚴重的事。而且，在先前所花費在車輛的金錢，也都形同浪費。雖然，有時在這種情況時，還可以起死回生，不過，通常只要失敗過一次，往往就只能GAME OVER了。



▲如果得到勝利，不僅可以得到獎金，還有美女相伴。



▲如果無法得到勝利，就一個人憤怒地痛擊車子。

賺取獎金的比賽

用獎金提高車輛性能

秘寶可以在比賽前，於零售商店中買到。而秘寶共有5種種類，除了硝酸之外，其它的4類都是屬於車輛的配備，而經由車輛的改裝，可以提升車輛的性能，最高有5個等級。不過，只有硝酸因為價格便宜，只要1萬美金，可以一次擁有幾10個之外，其他的零件

，價格都不便宜，而其中最高的，又數TOP SPEED，1個要10萬美金。由於最高獎金也不過是15萬美金，因此，想要得到所有的零件，並不是件簡單的事。因此，最好的方式，還是在添購零件時，要好好考慮，選擇自己最需要的物品。



▲首先要登記名字。



▲零件商店畫面，在這裡採購。

Info 10K	使用硝酸可增	Accel 80K	力。可以增加加速
Lifes 40K	輪胎。不容易打滑的	Opspeed 100K	最高。使速度提升到
Shocks 60K	性。可以提升操作	MPH	選擇時，比賽
		Start Next Race	正式開始。

途中的秘寶

在比賽途中，有時也會出現秘寶。而這些秘寶包括了金錢與硝酸兩種，雖然，從外型上就可明顯地區別，不過，份量的多少，就不得而知了。在硝酸方面，從1個到最高的5個，而金錢方面，也是從1萬美元，最高可得5萬美元。有時，費盡苦心取得秘寶，結果其中只有1個硝酸，那就太划不來了。



▲白色圓形有形的硝酸在畫面中出現。
▲出現美金袋。到底有多少錢呢？

車輛不會受到創擊

幾乎所有的賽車遊戲中，只要撞到障礙或是與對手車輛碰撞時，本身就會受創，並進而爆炸。不過，在這款遊戲中，無論是碰到障礙物，或是與敵車發生碰撞，本身的車輛都不會有任何的傷害。因此，在正式比賽時，可以毫無顧忌地



▲撞擊。不過在這種情形，車輛也不會受創，可以繼續前進。

勇往直前。由於遊戲的訴求方式不同，所以，若與敵車不斷地發生撞擊，也是一種樂趣。不過，唯一要注意的是，如果一味地想與其他車輛發生撞擊，反而忽略了比賽的目的，使得其他車輛得到獎金，那就太划不來了。



▲賽程上的黃色立方體是稻草。撞到时，速度會減弱。

混亂的賽程

在賽程中會出現山谷、水池、沙地等地形。而且，有時還會出現一般車輛所無法登上的板道，這時，車輛就不斷地加速，否則只要稍一鬆手，就無法攀登上去了。不過，在凹地或是水池中，由於速度會減



▲突然出現急彎，而相連的小山丘，出現



▲如果使用硝酸，可以順利地飛越而過。
▲可以按照號碼的順序回轉，不過，途中有時會發生翻滾事件。





SUPER BOWLING 超級保齡球

スーパーボウリング

ATHENA
7月3日
¥8300

SPG
8M

初登場！SFC的保齡球遊戲

在SFC版中，有許多足球、棒球、籃球等運動型遊戲。而這回，又將推出保齡球遊戲。

由於非常真實的設定加

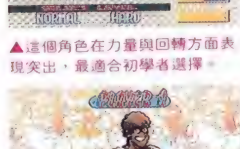
上臨場感十足的效果音，使遊戲中充滿了保齡球的氣氛。除此之外，遊戲中還有變則的模式可供選擇，使遊戲更富有變化。

時機非常重要

在操作方面非常簡單。利用方向鈕移動角色，決定投球的位置之後，再按L、R鈕決定球的方向，只要很快地決定回轉球的時機，然後再決定力量之後，就可進行投球。因此，在動作上並不是很複雜。這款遊戲最大的重點，就是要注意測定器的使用時機。在等級選擇時，如果選擇較高等級時，測定器的速度也會變快，這時展開的方式會更為激烈，如果您自認是保齡球高手的話，就請來試試看吧！



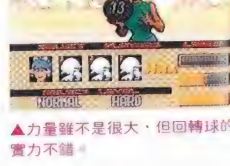
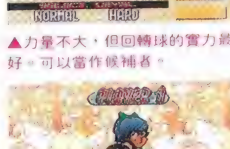
▲以L、R鈕決定位置。



選擇角色與球

玩者可以在4位男女角色進行選擇，而這4位角色在力量與回轉球的能力上都不相同。在選擇角色的同時，也要選擇球。在球的重量方面，從6磅到16磅都有。越重的球威力較大，不過，回轉球時較困難。當角色與球都選擇過後，就要選擇球道長度，由於影響很大，一定要特別注意。最後就要選擇

一般或難度較高的模式。等這一切都設定完畢，玩者就可正式進行遊戲。當然，對於初學者而言，最好是選擇一般模式較好。



有三種模式，要向高分挑戰！

正統模式

遊戲進行與記分方式，都比照正統保齡球賽。因此，對於那些喜歡玩保齡球的人，絕對要試試這個模式看看，可以體會到保齡球賽的氣氛哦！在畫面的右上方也會出現火雞的圖像，相當有



▲在右上方出現的火雞，是人類。

練習模式

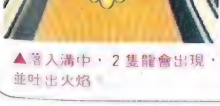
這是練習模式。玩者可以自由安排球瓶的位置（當然要在10支之內）進行練習。這種模式不僅適合初學者練習，對於那些保齡球的高手也同樣適用，因為玩者可以安排一些高難度的位置，然後不斷地練習，直到找到重點為止，相當管用。



▲當在打邊球時，一定要特別注意。

令人愉快的動作

在正統模式中，如果出現高難度的狀態時，就會出現龍、天使等各種補助角色的動作。這種表現有如動畫一般，相當有趣，當然，也使單調的畫面，增添了一股令人愉快的氣氛。這些畫面的表現相



當地細緻，玩者在遊戲時，光看到這些畫面，一定會輕鬆不少，這大概也是遊戲的樂趣之一。



▲連一支球瓶都沒有打倒。

高爾夫模式

這款遊戲的最大特色，就是變化的模式設定，電腦會安排各式各樣的球型，並規定在指定的次數內，將球瓶全部打倒。如果在指定的球數內，沒有全部打倒，還有3次的投球機會，超過了這個限制，就算失敗。由於電腦在安排時，難度都相當高，而且需要用到許多技巧，因此，這款模式主要是

針對保齡球高手而設計的。在這種模式中用語，也多採用高爾夫球的專有名詞。在遊戲中，共有9洞，記分方式也採用實際的高爾夫球記分標準，只要球數越少，成績就越高，當然，這種方式的規則，與實際的保齡球賽完全不同！



▲只要比指定次數高出三次以上，就無法投球。



▲這就是高爾夫模式。



▲這就是高爾夫模式。



▲漂亮！將1支球瓶打倒。

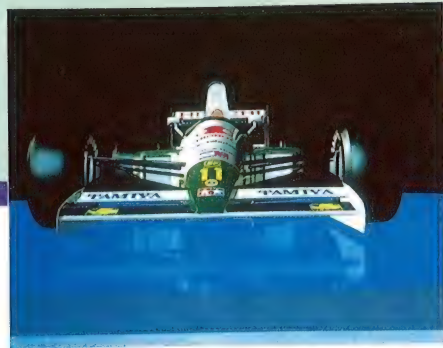


▲得分方式就像高爾夫球比賽一樣。



▲當比賽結束時，就會出現這樣的祝賀畫面。





SUPER F1 CIRCUS 超級F1競技場

スーパーF1サーカス

NIHON BUSSAN
7月24日
¥8800

SPG
8M

加入有名車隊獲得勝利

這是日本物產第1部加入SFC版的作品，而這也是一款F1賽車遊戲。由於日本物產本身是90年F1賽車的贊助者，因此，在描述上相當地細緻。



贊助者。日本物產是車隊的贊助者。

由於採高角度，速度感十足

畫面是採取由正上方往下看視點方式，因此，充滿了速度感。而且在過彎時，由於利用了SFC的回轉機能，所以在表現上相當地順暢，相當過癮哦！



相當平順。這種高角度畫面，也相當平順。

掌握情報進行比賽

在畫面上所顯示的車子狀況，一定要不斷注意才行。因為，一旦發生故障時，通常就無法再進行比賽。因此，如果覺得有什麼異樣時，就要馬上進入整備區中。



會以燈光顯示。根據旗子，掌握狀況。

除此之外，在周圍也會發生各種狀況，這時就要早點進行判斷處理。



進入整備區後，要選擇輪胎。



整備員聚集進行輪胎的交換。

細微的設定

設定是比賽時的重點。不同的賽程，在設定方面也不一樣。

■ 提流板 有6種種類可供選擇，可善加利用。

■ 輪胎 選擇輪胎的貼地性，不過，這與輪胎壽命有關。

■ 懸吊系統 懸吊系統的硬度，共有5種種類可供選擇。

■ 煞車 煞車較好的狀態，耐久力較差。

■ 齒輪 加速力的選擇。加速力與最高速度有極大的關連。

■ 排檔方式 選擇自排或手排。

■ 方向盤 可以有5種方向盤的輕重選擇。

■ 引擎 引擎性能的選擇。低轉速時，信賴度較高。

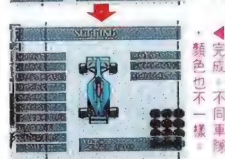
■ 底盤 可以有4種底盤可供選擇。



在設定畫面中，如果什麼都不做會如何呢？



進行設定，零件會陸續增加。



完成。不同車隊，顏色也不一樣。

急加速

在全速行走時，如果按Y鈕，就可進行急加速。



在參加比賽時，燈光會進入紅色閃爍狀態。

有3種模式可供選擇

在這款遊戲中，共有3種模式可供選擇。當然，在比賽時，一定要先熟悉每個

賽程的特性，然後再經過一段時間的磨練之後，再向世界冠軍賽挑戰。

重點比賽模式

這款模式可以全世界的20個賽程中，自由地選擇自己所喜歡的賽程。此外車隊方面也可自由選擇。而且，絕對不會發生被車隊開除等狀況。得到最佳成績的車子，還會獲得頒獎，因此，在這種模式中，相當富於變化，玩者一定要嘗試看看。



現在，正在進行遊戲內容的說明。

世界冠軍模式

這是在世界各國所舉行的世界選手權模式。在比賽的途中，如果進行車隊的轉移等，將會發生許多事件。當然，如果有好的成績，就可轉換到較強的車隊中。全部共有17場比賽，目標是得到世界冠軍。加油吧！



在比賽前，要先確認賽程資料。在這裡也可知道天氣狀況。



首先要從兩個較小的車隊中進行選擇。



在預賽中失敗的賽車手，看起來非常沮喪。



這是引擎故障，造成退場的畫面。

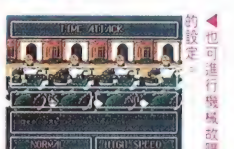


比賽完畢，接著要進入排名。



時間限制模式

這是在雙打時的模式，主要是以時間的競賽為主。當然在“時間限制”模式中，如果不是與朋友進行比賽，也可與電腦比賽，提高了遊戲的選擇性。

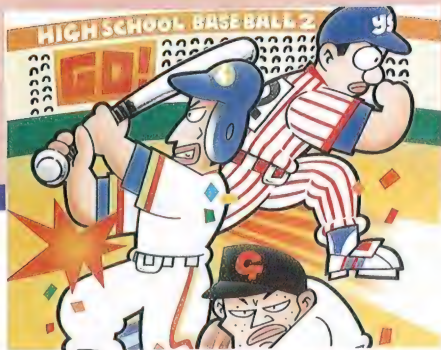


也可進行機械故障的設定。

全世界的20個賽程

在此將為各位介紹，這款遊戲中所出現的全世界20個都市的賽程。在這些賽程中，有以直線為主，重視高速度行駛的路線，以及彎道很多，重視技術的賽程...等，當然，在面對不同的賽程，也要有不同的設定方式。





甲子園2

甲子園2

K.A.C

6月19日

¥8900

SPG

8M+64KRAM



ULTIMATE FOOTBALL

超級美式足球

ウルティメイトフットボール

SAMMY

7月24日

¥8700

SPG

8M

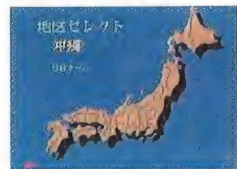
我們都是熱血高中的球員

在任天堂中頗受歡迎的遊戲「甲子園」出現在超級任天堂中了。一如標題所示，這也是一個以高中棒球為題材的遊戲，在以前的作品中，因為每縣只派1隊參加，所以參賽隊伍很少，然而，這次竟高達4027校！當然，這些隊伍網羅了常在甲子園中出現的有名學校以及經常在縣預賽中一戰就落敗的無名學校等日本全國有棒球部的高中。

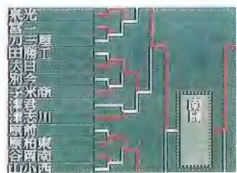
超任版無論在遊戲畫面，展示畫面的圖案上都有大幅的提昇。尤其是展示畫面就像相片一樣，在比賽中都加入了這些頗具效果的设计，當更能使

玩家的心情高亢。這是任天堂版所無法比較的。

遊戲模式大致可區分為自己負責操作的動作模式和輸入從媒體上所獲得的真實高中的資料，預測優勝隊伍的「大會主辦」模式兩種。後者完全屬於模擬遊戲。



▲隊伍數目高達4027校。



▲在「大會主辦」模式中，可以預測這次的「春季甲子園」。



▲遊戲畫面，選手都是高中生

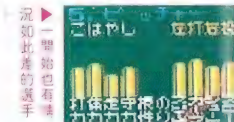
選手隨著比賽成長

在這個遊戲中，就像經常可以在真實的高中棒球中看到的一樣，球隊的選手在經歷過比賽之後就會隨著成長。因此，即使是一開始顯得非常弱的

隊伍，如果不斷地累積比賽經驗，也有可能朝一日成為甲子園的優勝隊伍。這種漫畫式的情節是可以實現的。



▲一個隊伍有15個選手。投手可以有3個。



對戰激烈!!

在這個棒球遊戲中最好玩的還是對戰玩法。而且，因為這個遊戲網羅了全國4027個高中，所以，只要不是女校出身，很可能就會出現母校同學（中小學生都就讀附近的高中）對戰的情形。當然，因為所代表的隊伍就是自己的母校，所以不管有沒有愛校心，鐵定會是一場又一場比職業球隊隊對戰更能鼓動人心的熱戰！當然，當自己的母校獲得勝利時

，依照慣例，勝利的一方一定想在對戰者的面前大聲齊唱校歌的。



▲對戰者的母校對決激烈無比！志氣也決不能輸給他人！

精彩高難度美式足球遊戲

在激戰之中也有華麗動作的超級美式足球，最近在日本也極為風行。於是這款在超級任天堂可以玩「超級美式足球」也應運登場了。

在美式足球上可以區分為攻擊及防守2支隊伍，是互相爭取得分遊戲。為了想獲得勝利，除了選手技巧之外，在作戰以及戰略方面上也是很重要的。這些正是美式足球的魅力所在。玩家們有這個機會可以在超級任天堂上好好地研究一下美式足球的奧秘，也是滿不錯的吧？



▲朝著終點地帶的兩軍，對攻守雙方都是緊張的一刻。

可以照著意思玩

選手的操作並不困難，因為持球的選手有記號的表示，所以可以一目瞭然。玩傳球的時候，在中間位置所展開的傳球可以一面看著威力計量一面加以調節。傳球共使用3個鈕，在傳給射球手時更可以分別加以使用。在防守方面，當然可以使出阻擋來防止進攻，而且也可以攔截所傳的球。由於可以照著自己所想的來玩，因此氣氛滿點。



▲按△、□、△鍵來選擇攻擊選手。以阻擋來防止敵人的前進。

簡單的操作感覺

球場是以斜上方來看的視點，橫式捲軸類型。為了能夠深入畫面，即使有許多選手同時展開動作，在畫面上也可以清楚的一目了然。一旦變成球場終點畫面的話，畫面就會有90度的回轉，變成從球門正面來看的視點。

在球場上的選手數目在實戰上攻守各有11位選手，不過這部遊戲只有9人而已。以不足的畫面來看的話，這個反而讓人更容易瞭解，即使是初學者也能夠輕易地玩。還有，也可以對戰，所以可以跟朋友比賽技巧與戰略喔。



▲傳球時，一面看著威力計量，一面調節。射球時，射球手也可以選擇射球點。

名場面頻出

在觸地的瞬間有如電影般的電影情景精彩表現。在玩的時候都會有好幾種的情景設計。在任何地方都有很精神的演出，所以玩遊戲的高潮就如海浪一般，一波一波起伏著。



▲在半場的時候，看啦啦隊出場表演華麗的舞蹈。



▲以飛躍的方式撲倒。畫面極為逼真。



KENTOU-ON WORLD CHAMPION

拳鬥王

拳闘王ワールドチャンピオン

SOFEL

4月28日

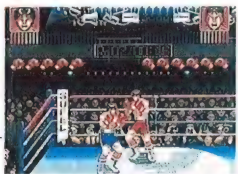
¥8000

SPG

8M

重點在“巧妙的比賽方式”

這個遊戲的重點在於如何巧妙地進行比賽。具體而言，序盤時拉出適當距離，用跳躍方式消耗對方體力。等對方的體力減到若干程度，就在中間距離處反擊，然後，一等平手機會（KO）來臨，就採正面突擊猛攻。如此一來，對方一定招架不住。



▲每個拳擊手都有其習性。要考慮這一點，靈活運用！

堅強防禦是勝利捷徑

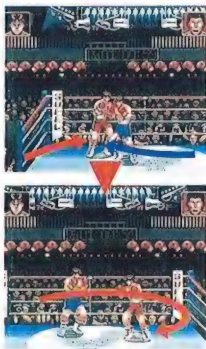
和攻擊一樣重要的是如何躲避對方的攻擊之防禦面。基本上就像右邊的連續圖片一樣，先讓玩家在畫面下方等著，等對方一靠上來就往畫面上方移動，然後再繞過對方，往畫面的相反方向去。在遊戲進行當中就重複這些動作。



▲被對方猛攻時，用招架還有幫助。



▲跳躍就是從遠處直衝對方，在中間距離消耗體力，方擊擊再出拳攻擊。猛衝就是直衝對方，把對方逼至角落，近距離重擊連打。



▲沒體力時就像這樣退避。



▲總之，從序盤開始就要攻擊、攻一攻！



▲一旦沒了體力就退，趁機恢復體力。



▲當體力力後再攻！重複動作即可KO！

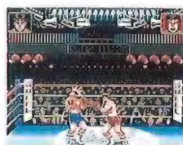
2 種類別玩法

戰士型

所謂戰士就是朝著對手突進、互毆，企圖取得KO勝利的攻擊中心型。如果想培育出重視拳擊和耐力的玩家的話，簡單一句話，推薦你選擇這個類型的拳賽。這種類型的優點就是可以在短時間內結束比賽，KO勝利的感覺是很不錯的。缺點是由於不斷地互毆，因此體力的消耗極快，如果對手強悍的話，恐有被擊倒而吃敗仗之虞。這種類型的比賽中沒有使用高難度的技巧，所以很適合初學者。

拳擊師型

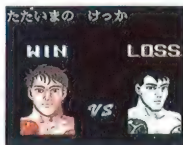
所謂拳擊師就是保持某種程度的距離，不隨便與對方互毆，不斷累積分數，以判定勝利為目標的防禦中心型。如果要培育重視速度的玩家的話，建議你就選擇這類型。優點是被擊倒而吃敗仗的機率極低。缺點是必須賽完全部的回合數才能分出勝負。而且，如果要獲判勝利就必須具備高度的攻擊和防禦的技術，所以，這種類型可以說是比較適合高手玩家。如果你已經進行到這裡，就表示你也是本遊戲的俘虜了。



▲大部分的攻擊是從遠距離攻擊的跳躍。



▲就算對方攻過來也可以快速退避。



▲不斷累積分數，最後獲勝勝利。

SUPER SHANGHAI

超級上海

スーパー上海



HOT.B

4月28日

¥7800

PZG

4M

如何能有效率的將牌消除

「上海」遊戲是款可於簡單的規則下遊戲的軟體。以下便是遊戲的技巧。

第1步 取牌方法

最初先來看看取牌方法。在開始時，你必须集中精神，於畫面中找出同花色的四張牌。若這四張牌都可取得，則便一口氣將之全數取走吧！因「上海」中的牌每種花色都有4張，所以一旦拿走了四張同花色的牌，則它便不會再出現了。而接著，你便會決定要取那些壓在其他牌上的牌子。當然，這是為了使下方的牌出現，而有時，一張牌還會同時壓住數張牌哦！這要儘早拿走。



▲即使你的技術再怎麼的好，若在運氣差的時候也沒有辦法……

第2步 利用機能

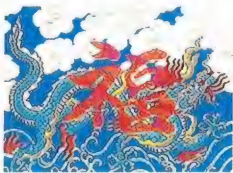
雖這機能有些投機取巧，但在你無計可施時，這「回到上次的狀態」及「使時間變慢」等技巧，也就成為此時救命的絕招了。尤其在最初時，你一定極想要過關時更是不可缺少此一功能。但若你太依靠電腦也將不會有什麼好結果的哦！



▲使用特殊的指令來脫困。

第3步 累積經驗

若你常常鑽研在「上海」的世界中，則一定會逐漸的習慣吧！在不斷的累積經驗後，對什麼時候該拿什麼牌的反應也會越來越快哦！

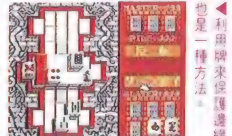


▲若能習慣就會變得很快。

如何在屠龍模式中勝利

屠龍的時候

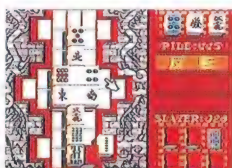
屠龍者模式與一般上海模式的規則相同，你可取左右無牌或沒被壓著的牌。而且，你在每一次也都需要將手上的6張牌中的其中一張置於盤上。為了不使它擋到其他的牌，我們要盡可能的將它放在旁邊。共持有兩張相同的牌，則便會……。



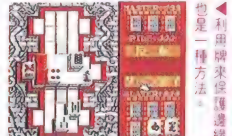
▲經過一番大戰，最後終於得到了勝利。

護龍的時候

護龍者的使命便是阻止屠龍者的取牌。所以，你便要想出如何才能讓人取不走牌。這便要靠「挾牌」的技巧了。當牌被壓在下面時，屠龍者便取不到牌，此時，你還必須讓盤面上不能有相同的牌露出來，所以這個模式中的玩法是相當困難的。玩家們在進行遊戲時，要多方的考慮各種的可能性，保護這條龍免受屠殺。



▲將相同的牌翻過來也是方法。



▲屠龍者將牌一一翻回。



旋風球 キヤメルトライ

TAITO
6月26日
¥8500

PZG
8M

規則很簡單！但是內容深度無限

本遊戲的規則非常簡單。讓迷宮本身旋轉，在規定的時間內把迷宮內的球移往終點。操作方法也是利用十字鈕的左右方使迷宮旋轉（球無法直接加以操控）。雖然基本的玩法就只是這樣，然而，單純並不就等於簡單。不能直接操作球實際上是一件很困難的事。而且迷宮內又有無數的障礙物在等著。想要輕鬆自在的玩個遊戲必須要有卓越的技巧才行。



用照片來告訴你！這球不可思議的動作！



告訴你！這種感覺真是太棒了

在看了上面的連續圖片之後，或許還沒有辦法讓大家深刻的體會到本遊戲獨特的操作感覺。因為那種「親手操作感」的快感是筆墨難以形容的，和其他的遊戲比起來，很明顯地就不一樣。如果要勉強舉例來說明，那就類似以前曾發行的「旋轉球遊戲」的氣氛（參照右邊的圖片。應該

很眼熟吧？）玩家必須讓自己指尖神經纖維敏感到極點，同時發揮毫米單位的精巧性和快速性。玩家會先品嚐到純粹的緊張感，然後漸漸陷入無法自拔的地步…。沒錯，這就是「直接操控感」，那令人恐慌的瘋狂症狀的可怕前兆。



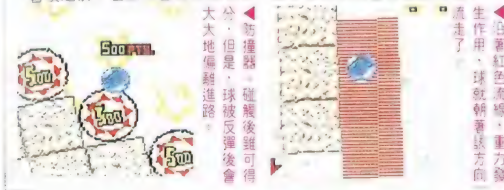
就是這種感覺!!

形成難關的陷阱、陷阱、陷阱！

不管是再怎麼具有獨特性，障礙。因此，理所當然的，在各關卡中都會設有奇怪的陷阱，而難關也就因此產生了。

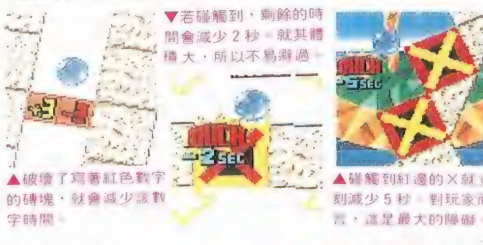
路線障礙

企圖阻止球前進，也就是所謂的正統派的麻煩先生。在尚未習慣之前，也往往會造成球往反方向跑的情形。一碰到它也有得分增加的情形，但是，若仔細盤算後你恐怕會拼命避開它！



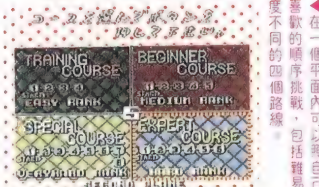
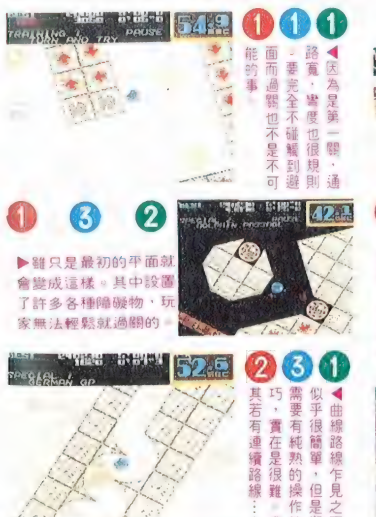
計時時間減少

雖然不會對球的移動造成很大的影響，但是卻會漸漸把規定時間削減掉，這就是最討厭。其配置方式越是往後面的關卡前進越是巧妙，在最重要的畫面時會給玩家致命的傷害。其中也有和左邊介紹的路線障礙陷阱的組合，極其恐怖，雖有有意避開，但是卻被防護器彈回來而減掉10秒的時間，這是常有的事。



4~10關×4個路線×4塊平面

本遊戲是由4個舞台所構成的。這4個舞台就叫平面（●），平面的難易度又包含4個不同的路線（●）。所謂的路線就是把4~10關二面（●）歸結為一。順便告訴玩家另一個情報，那就是面的總數確定在100個以上…！



使失敗者復活的幸運機會

就算無法通過難度很高的關卡，也不需要就感到失望。因為很值得慶幸的，在遊戲中已經準備了可以讓失敗者復活的幸運機會了！仔細找找吧！





PIPE DREAM 水管工頭 パイプドリーム

BPS

8月7日
¥7500

PZG

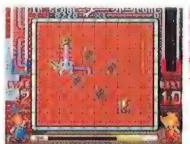
4M

連接管子讓水流通的解謎遊戲

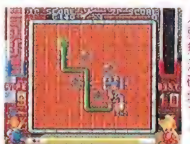
這是把任天堂許多精華的BPS加入到SFC的第1彈軟體。從美國卡魯斯影業公司所發表的個人電腦版，以及移植自電動版，再加上可以2人同時玩的系統等，便成為這款超級任天堂版所獨創的「水管工人」了。

這是一款把開始板子和結束板子用管子連接起來，可以使從開始板子所流出來的水一滴也不漏地流到結束板子上的解謎動作遊戲。在各個舞台上

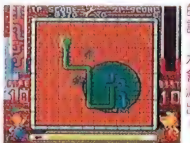
有設定過關所必要的管子數目，玩家必需連接「DIST」數目以上的管子，成功的話，就可以過關了。



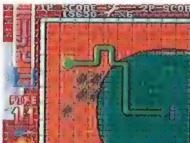
▲破壞管子，再重新配置新管子。



▲管子只要有一滴水流入就無法破壞了。

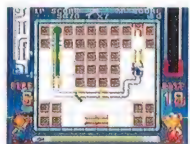


▲把管子連接到C板的話，水會流出。

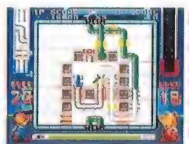


▲畫面左上可看到下次出現的5個管子。

▲即使使用管子把S和E板連接起來，DIST數不足則水也會流出來。



▲有水只朝箭頭方向流的管子。



▲設置水管是會漏水的。

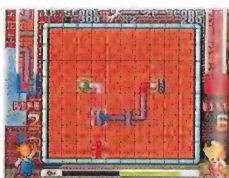


管子有7種類

管子有這7種。十字型的管子可以製作成環狀的。除了十字型外還有6種，也有附有箭頭記號的管子。

二人雙打共同協力接通水管

2人同時玩，可以共同協力去把管子連接起來，在本款遊戲中，是以所連接起來的管子數目來計算得分的。除此之外，在2人同玩時，2人的連接的管子數使得點產生差距。爭取得點，2人相互破壞管子，或是互相阻攔進這也是遊戲的一個方式。

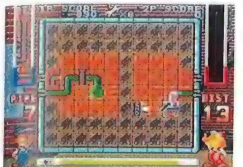


▲工人的管子以紅、青色來區分，這些管子都可以一目了然。

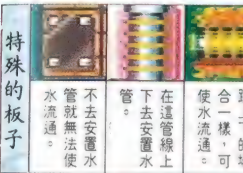


阻止管子配置的特殊方式

每當舞台重複，在縱8×橫10的格形上，可以增加特殊的板子，如果能夠活用這些板子進行會較順利。也會有無法過關的舞台，必要有更複雜的管子配置，再去和水流出來的時間戰鬥，要如何去配置管子，或要如何去解決這些難題，要看玩家的本事了。



▲在包圍80格的線上有箭下記號，將上下左右連成跳關路。

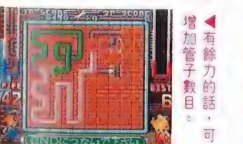


特殊的板子

水管不去安置水就無法使
管下去安置水
在這些板上
合水一樣，可
跟上下場的
關對連接。跳
OUT和一
路可以連接
跟IN併用
喔水流停止
暫時可以止
住

連接許多水管獲得最高分

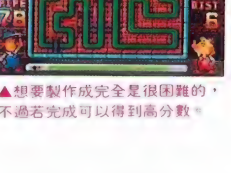
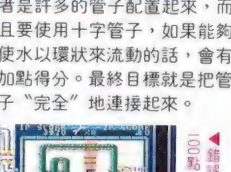
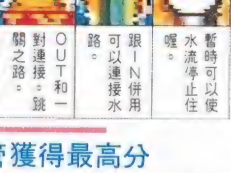
不分DIST數目才是比較安全的，如果要快些把管子連接起來，為了儲存可以購買秘密寶物的資金，要以能得高分數的目標。首先，把一個或



▲有餘力的話，可增加管子數目。



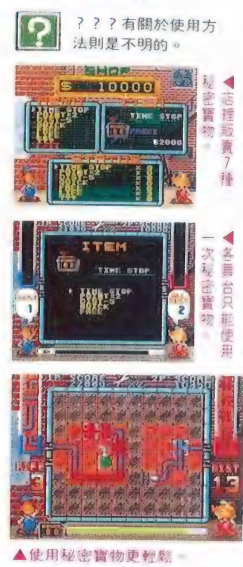
▲可以製作成許多的環狀。一個環狀能夠得到500點



在秘密寶物店購買秘密寶物

在超級任天堂版上獨創的劇情要素，便是每當過關4個舞台，在店裡可以購買到能夠輕易過關的7種秘密寶物。在購買秘密寶物的資金上，舞台過關、環狀、無漏失等所得到的加分也是會很多的。在得到高分數的時候，就可以購買更多的秘密寶物了。

- TIME STOP 一定時間內使水停止。
- POINT × 2 加算得分變成2倍。
- DIST - 5 規定DIST數減掉5。
- QUICK 管子的更換速度更快了。
- FREE 有箭頭的管子可以不必理會。
- LIFE 增加玩家的剩餘的人數。

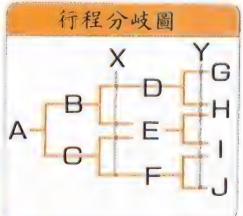


▲使用秘密寶物更輕鬆。

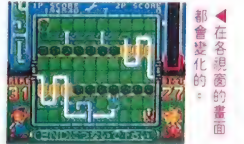
突破行程選擇制的全部12舞台

只有在SFC版劇情上才有行程選擇畫面。從各8個舞台所構成的A~J、X、Y等12個區域選擇，以移動行程選擇畫面上的人物來進行。從公園以及旅館，乘坐船到浮於海上的小島，以太空梭移動到宇宙的舞台也是可以見到的。也有加入活用超級任天堂機能的

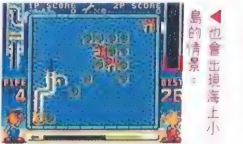
視覺情景，所以在畫面上的表現以及舞台的配合，都有多彩多姿的變化。



▲行程選擇畫面。8個舞台過關的話，便可朝下個區域行進。



▲在各秘密的畫面都會變化的。



▲也會出現海底小島的情景。

柏青哥大戰

パチンコウオース

COCONUTS JAPAN

7月24日

¥9500

ETC

8M

SFC首次推出的柏青哥遊戲

最近，在坊間有許多的攻略雜誌刊出過。屬於娛樂性質的柏青哥遊戲。而這款「柏青哥大戰」，則是首次在超級任天堂版發售的柏青哥遊戲。即使是未滿18歲的青少年朋友們，因為這個遊戲的推出而可以享受到玩柏青哥的樂趣了。千萬不要錯過了。

主角是柏青哥間諜

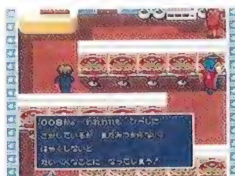
故事主角看起來只是普通的上班族。但是，這個只是外表而已，至於他謎底般的實際職業則是柏青哥間諜。他只要接受到一次指令的話，就會變身為柏青哥間諜，然後會開始在柏青哥店展開活動。若想要將許多的柏青哥打打破，要



▲柏青哥的店內總是客人滿座。要來出柏的人們至今不絕。



▲主角的外表只是普通的上班族而已。



▲跟店內的人們講話，可以得到各種的情報去行動。

真實再現的機台

在遊戲中的柏青哥店裡，跟真實的柏青哥店一樣，播放著令人振奮的軍艦曼奇BGM，使得氣氛更加熱絡。柏青哥也根據機種，有各式各樣獨特的豪華圖畫，以及非常熱鬧的設計，非常有趣。還有，即使是同種類的機台，也有各種形式的精彩的變化，有很容易的機台，也有很難的台。想要找到容易打的機台，可以使用LOOK機能，去觀察一下機台內部



▲在這畫面上是無法看清內部狀況的，要選擇LOOK機能。



▲出現放大鏡，內部就會擴大。這樣子就很容易瞭解內部了。



▲長方形具有7個。或許是節奏器所賜也說不定。

使用柏青哥去完成任務

秘密指令來到

遊戲開始時候，首先就要接受最初的秘密指令。而指令的內容，就是去阻止柏青哥店新世界的爆破。最初可以活動的地方是柏青哥店，至店裡找到一名伙伴問得情報，在取得情報後便可以到其他的柏青哥店，行動範圍也就變大了。但是，並不是跟人會面就能夠馬上順利得到情報的，為了得到



▲由這位先生下指令來展開的。



▲無法打破柏青哥就不能得到情報。這要看玩柏青哥的功夫了。

情報，至少也要打上1台的終場才行。而且手中要有1000G，這樣子去購買珠子才能夠獲勝。如果資金用盡，而無法打出珠子的話，這樣子遊戲便會結束了，008，加油吧！



▲得到平安的指令，等待下個指令。



▲在柏青哥店之里求往來。

贈品交換所

柏青哥店一定會有的贈品交換所，事實上是禁止換錢的，不過這個遊戲上卻可以正式地換錢，一旦把珠子換成現金之後，就可以去買贈品了。所有的贈品對於柏青哥而言都是非常管用的秘密寶物，不過另外也有柏青哥間諜用可放置



▲與柏青哥有關的秘密寶物有很多，也有免費的喔！

器的地方。對於柏青哥有幫助的秘密寶物在計算器上是很容易湊齊的，而且也有要以某種的強度的固定打法去連續打珠子才能得到。



▲這是交換所。柏青哥店一定會有的。

豐富的柏青哥台

在遊戲中所登場的柏青哥台全部共有20種，台數共計有498台，看到這些不同種類就教就讓人非常想玩。在形式方面有比柯奇台、底西巴奇台、一發台、權利台等4種，根據形式則困難度也不一樣，而且機能性也大不相同。雖然因人而異會有擅長的台以及不擅長的台，但在遊戲上卻規定有一定得過關才行的台，所以絕對不可以掉以輕心。至於身為柏青哥間諜的人，無論任何形式都要能夠活用才行。



▲清涼一夏的柏青哥台。很喜歡喔！



▲這台柏青哥叫野球。很喜歡喔！



▲這台柏青哥叫長形750。是真實的機種。



▲這台柏青哥叫美人。是中央人像是美人？



▲這台柏青哥叫美人。中央有恐懼。



▲這台柏青哥叫美人。是國家的敵人。



▲這台柏青哥叫美人。是國家的敵人。



新卡預告

「第一代熱血硬派國雄君」的發售日期終於決定了。在家用電玩版中的「國雄君」只有2頭身，相當滑稽。但在這次超級家用電玩版中又回到「第一代」，變成正經八百的5頭身，而內容也變得相當暴力。

這款遊戲的程式是以號稱「暴力動作RPG」的家用電玩版「街頭熱血物語」為藍本。使用拳頭和飛踢打倒敵人是「國雄君系列」的一貫特色，不過在這款遊戲中，每次打倒敵人時，就會像RPG那樣取得經驗值，累積到一定的程度，實力就會跟著提升。而隨著實力的提升，便逐漸能使出像跳躍、延斷斬等高難度的大動作技巧。當然也可以同時使用



▲大眾偶像。有義氣的不良少年 ▲和「國雄」的能力不相上下。

2人來遊戲。在這個情況下，就操作第2名遊戲者——「國雄君」的死黨「阿力」。此外，所謂的「投擲攻擊」仍然相當活躍。不管是垃圾桶、石頭、木刀，只要是攔在路旁的東西，都能拿來當做武器使用，向著敵人投擲攻擊。此外在這款遊戲中有些動作像是到路旁的自動販賣機購買必備的工具，這種類似RPG那樣細微精密的操作也能夠做得到。



▲到自動販賣機買果汁。像這種精細的操作也能做得到。

拳腳動作格鬥電玩的鼻祖 「第一代熱血國雄君」

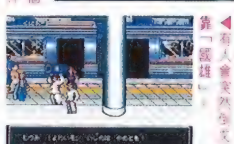
大阪街道為舞台

這一次「國雄君」將參加學校的旅行，從東京的熱血高校千里迢迢來到大阪。這款遊戲的舞台正是這個趣味橫生，講究美食的「大阪」城。

一開始「國雄」就拉著他的朋友「廣之」（不是遊戲者的角色，常幫助「國雄」的友方）到「大阪」的街頭去逞強的時候，一路上理所當然地敵人一個接一個不斷出現。有當地的不良高中生，手持鐵鏈的女阿飛，還有生情兇暴的阪神隊球迷，隨時隨地要向「國雄」他們挑釁打架。當然不必對他們手下留情，馬上還以顏色！

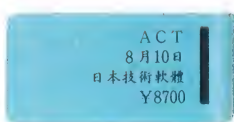


▲在梅田的地下街打架。後面背景的那家魚店是大阪的實景。



在這些敵人中，自己也會發生內部分裂，有的在打過架後就投靠「國雄」成為朋友。要多加留意，別把他們當成敵人攻擊。

此外在這款遊戲中會出現「大阪」城中梅田、心齋橋、難波等地的實景，連1985年被阪神迷占據的通天閣也會出現。



ACT 8月10日 日本技術軟體 Y8700

終於登場的「地球冒險2」

1989年的7月27日，電玩界名人系井里氏所參與開發的遊戲RPG「MOTHER」



▲前集的舊畫面。斜下角的畫面是新作RPG



▲這就是「地球冒險2」的畫面。保有前集原有的氣氛，而畫面的可看度也大幅增加了。街道的景觀都變得十分多彩多姿！

各位所熟知的PC版日式RPG「升龍外傳」，將把程式移植至超級任天堂版之中。此外這並不是前集的延續，而是以副標題「一沙之章」為主的原作劇情，即使不曉得PC版內容的人也能趣味十足地樂在其中！

這款遊戲的程式是設計成



▲超級家用電玩版的「升龍外傳」也是樂趣橫生。富士山很有日本味

以家用電玩形式發售登場。之後闊別了將近3年的時間，其續篇終於出現了！

遊戲的標題是「MOTHER 2——吉格的反擊」。一看副標便能明白，故事大綱是前作最後的大首領吉格再度捲土重來，欲圖反擊。當然，即使沒玩過前集的人也能樂在其中，但如果對已經體驗過前集的人而言，續集中必定能增添好幾倍的樂趣！



有關遊戲程式的內容，由於目前得知的情報相當有限，所以無法透露進一步的內容。不過可以看出這款遊戲是以前集為藍本，難度又增加了不少。和左上家用電玩版的畫面比較之下就能一目了然，斜下角嶄新的遊戲畫面看來精緻多了。



▲第一條街道「奧奈特」的畫面。鯊魚團體起來好像是不良少年集團



▲表示身分的「浪筒式」記號。看著數字慢慢地移動真累人。

這款遊戲的主角和前集的主角十分相似，都是頭戴紅色棒球帽的活潑少年。所以各位玩家如果想用和前集相同的主角來玩遊戲，只要給他取個相同名字就行了，反之如果想換個不一樣的主角，就取個不一樣的名字即可。雖然只不過是取名的程序，由此便可看出製作群相當固執的一面。

此外由於從圖片上無法清楚分辨，因此也特別設計了表示主角身分，眾人皆知的「浪筒式」記號。顯示這RPG遊戲的設計相當用心。



RPG 發售日未定 任天堂 價格未定

在PC中大受歡迎的日式RPG 「升龍外傳II—一沙之章—」

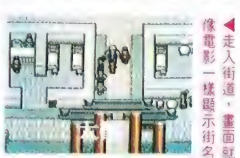
傳統的平面式RPG。作戰搭檔所能組成的人數最多可達六人。而在標題出現的「升龍」當然也是其中活躍的一分子。和PC版有點不同的地方是戰鬥的場面。以輸入指令的方式來行使命令，而巨大逼真的敵人也會緊接著登場，但在



▲這款遊戲的主角和像電影一樣顯示街名

PC版中沒有出現的主角們，這次將會顯示在畫面的下方。如此一來，和敵人交手的戰鬥場面會更具有臨場感，而畫面也會增加不少迫力。

另外值得一提的是，這款遊戲的主要特色是少數以古代的日本為舞台的RPG。對於



▲充滿迫力的戰鬥場面。畫面下方的4名主角以動畫來表現。



一般公式化的冒險幻想RPG內容無法滿足刺激感您的，鄭重推薦這款遊戲可讓您耳目一新！



RPG 發售日未定 太陽電子 價格未定

「英雄聖獸」就是在RPG裡結合了實戰模擬的戰鬥程式。在此就簡單為各位介紹這款戰鬥程式的大略內容。在地圖的表現手法上是平面畫面中所看不到的大規模集群。而在這大規模的集群上方，敵人與我軍的各個物交互著行動。戰鬥一旦展開，在實戰模擬中特有的各種要素，例如在攻擊



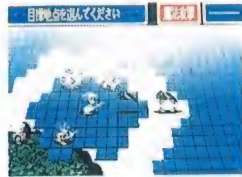
▲一行人來到城鎮，會發生何事呢？

或防禦方面也會產生影響。隨著地形的不同，同樣地會有變化，甚至連移動後的行進方向也會受到影響。戰鬥看來似乎

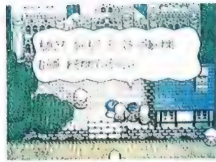
增加了實戰模擬特性的「英雄聖獸」



▲在平原上和敵人遭遇，開始引發戰鬥，首先是武器攻擊。



▲使用魔法攻擊。在選擇目標時，使用這種群集。



RPG
發售日未定
太陽電子
價格未定

躲避球的激戰「火炎鬥球兒」成了超級家用電玩遊戲！

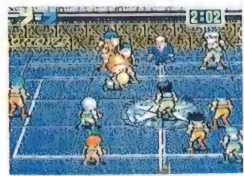
在圓滾滾漫畫裡連載當中的暢銷漫畫「火炎鬥球兒」躲避球彈平」將以超級任天堂版的遊戲形式登場，更平添了不少樂趣。在這之前，這部作品就已經改成Game Boy以及任天堂版的遊戲版本，這回是初次以超級任天堂版的形式出現。接著就報導相關的最新消息。在遊戲內容部分，比起過去的作品來說，這次將把重點從原有的故事性轉移至動作性之上。操縱被分配在球場各崗位的每位選手，和實戰的比賽形式相似。玩家們主要用主角一擊彈平所就讀的球川國小隊伍來比賽。此外在交戰比賽和參賽隊伍資料也很令人期待。比賽用的場地也相當富有多樣性



▲在大會場觀察加油聲中進行比賽



的變化。在原作中拜閱不到的特別內容也準備了！而最引人注目的是主角和其對手們所擁有的必殺絕技。對於「砲彈式發球」和「對空射球」等技巧的表現手法也是一項焦點。如



▲球場看來真詭異。中央有魔法陣



果能加入成長的要素，看著各個選手不斷茁壯也是一項樂趣！各隊團結一心，不斷地迎接挑戰，以邁向超級躲避球的頂尖地位為目標。



▲岩地的球場似乎在洞窟裡。



▲在繁華如茵的球場比賽。現在踢球的是二階堂，加油！千萬別輸球

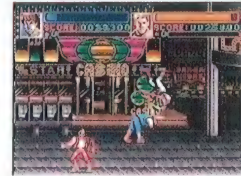
SPG
7月下旬
太陽電子
¥8500

兩名少年巨龍的新挑戰「RETERN・OF「雙截龍」

武打動作電玩的「雙截龍」系列最新作品將以超級任天堂版形態登場。過去3部作品都是屬於任天堂版。原本一開始是電動版移植過來的作品，但每次在追加新的系列時，其完成度又提高了不少。在這款遊戲中，畫面的精緻度當然是不用多說，在內容的張力上也增強了許多。此外也採用了「雙截龍II」裡可以同時使用兩



選擇畫面，遊戲程式可同時使用兩人。



▲過肩摔決定勝負的瞬間。把企圖靠近的敵人出其不意地摔在地上。



▲用飛踢把敵人踢出去。要留心躲在背後的敵人，否則會被偷襲。



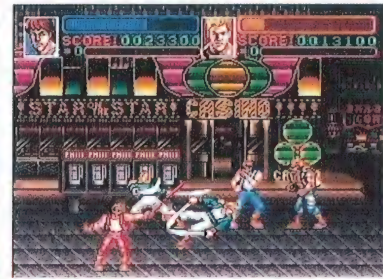
▲在夜晚的機場展開一連串的死鬥。燈火映照的夜景相當美麗。

人來玩遊戲的設計。所操縱的主角是比利和吉米兄弟。讓這兩兄弟盡情地大顯身手。接著提到這一系列最精彩的內容，那就是身為拳法家的主角純熟的拳術。施展各種不同的技巧，打倒成群的惡棍是大快人心的事。在超級任天堂版之中，

引進了所謂「運氣」的要素。隨著這「氣」的運行而產生體力的不同，使出招式的種類也有所不同。如果累積到一定程度就能藉此施展高超的必殺絕技。這款遊戲究竟會出現什麼樣的必殺絕技呢？請各位拭目以待吧！在前集所使用的武器



▲用快速重擊敵人的臉，敵人揮刀的殘影相當有迫力。



▲在商店門前大打出手，揮動鐵條先發制人。

「46億年物語」是一反常態，別開生面的動作遊戲。以惑星上生命的進化為標題，雖然「西姆亞斯」也是相同題材



惑星表面有大陸變化



▲先是魚類，接著進化的型態？

的作品，但這是完全的模擬實況。本作品是以冒險動作的形式，無論是誰都能樂在其中。接著在遊戲內容方面是以惑星不斷變化的各個時代構成主要的舞台。當惑星仍被海洋所覆蓋著的時代裡，主角一開始是以魚類的姿態進化。



▲美麗的大地女神所守護的氣鍊產生劇烈變化。

進化的「46億年物語」在遊戲中體會多變性

其後在弱肉強食的競爭原則之下，不斷地和其他生物搏鬥以求生存，這才是順利過關的重要關鍵。然後在時代的舞台上隨著各階段的演進，而使得身體的一部分產生進化。最後到底會變成什麼樣的生物呢？慢慢地玩下去就知道了



▲變成長角的恐龍。應該還有其他的生物吧！

。可能會進化成從來都沒見過的奇特生物哦！最後的目的地是大地女神所在的伊甸園。在抵達目的地時，到底會變成什麼樣的生物呢？



▲實現凱撒龍和恐龍面對面的夢想

ACT
發售日未定
艾尼克斯
¥9600

暢銷的賺取獎金RPG第2砲 「坦克戰記2」

所謂能「使戰車成長」的高性能RPG，受到廣大歡迎的任天堂版「坦克戰記」，其續篇終於要以超級任天堂版的型態登場了！

這款遊戲的舞台也是大戰發生之後的近未來世界。沒有國家的存在，只要是擁有力量的人就能得到支配權的無秩序世界。主角就是生存在這樣的世界裡，成了賺取獎金的「怪獸獵人」，打倒被通緝的怪獸獲取獎金。然後再利用這些錢添購零件，強化戰車功能。到此為止的內容皆和前集相同，

▼新角色「狗」登場了！

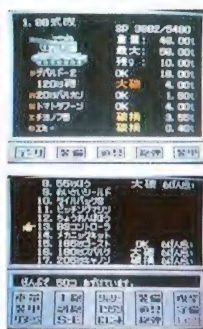


但在第2集裡可以將戰車所有的裝備加以改造，也可以親自製造屬於自己的戰車。其自由度相當大。

此外，在這回有「船」登

場。也能乘著戰車和裝甲車在湖上移動。

其他在新角色方面，也加入了一隻狗成為新夥伴。內容著實充實了不少！



RPG
發售日未定
DECO
價格未定

「飛行密谷」 來看美國的厲害角色

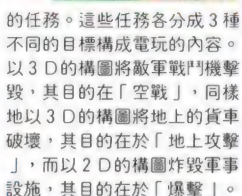
這部作品先前已在美國發行，在冬季的ACES造成熱門話題，是「WING 2-ACES HIGH」電玩的移植版。

內容上是雙翼機的空中實戰模擬電玩，如果在超級任天堂版中便能完全地驅使回轉縮小機能

的電玩遊戲。因為電玩設定的時代是在第一次世界大戰當中，所以操作的飛機僅只有雙翼機而已。玩家要好好地操作雙翼機「喀美爾」，才能順利通過全部34次



▲操作雙翼機「喀美爾」，實真價實的空戰模擬電玩。



SLG
發售日未定
全姆科
價格未定

以受歡迎的卡通「機甲警察」為題材而設計成橫滑管型的冒險動作電玩。

你在紅、藍、銀3個機甲警察中只能選出一個人，向邪惡的軍團挑戰。每一個主角有各自擁有不同的擅長絕招，例如回旋踢、擒抱等等。在與首領交戰之前，先和自己的機車合體，增幅自己的能力之後才能和首領相抗衡。這個人車合體的場面是以卡通動畫的連續畫面方式來處理，可以比美實



▲合體動畫的一個場面。

際上的卡通場面，如此一來也可以使玩家的心情能夠受到更有力度的助益。

忠於動畫原著的冒險動作 「機甲警察」



有3名主角可供選擇，你會選擇誰？



▲合體之後就和首領交戰，使出必殺的絕招吧！

ACT
8月未定
亞特拉斯
¥8000

SUPER 桃太郎電鐵II

哈德森／8月7日／¥8800／ETC

用電車致富，成為大富豪！

在PC及任天堂中曾經大受歡迎的遊戲「桃太郎電鐵」系列終於要移植到超級任天堂來發售了。

遊戲的內容跟以往的「桃太郎電鐵」系列基本上是相同的，可是在SFC的各個地方都予以加強，提升了功力。

首先在畫面方面就大幅地

增加，像每個月所顯示的畫面等等都是經過了SFC機種的得意機能「馬賽克處理」運作而完成的，可以把全體的地圖來加以放大或縮小觀察。

再來跟PC版「II」相同，在電腦中安排了8名對戰人物，跟以往系列相同。其他還有許多地方都改良了哦！



機動裝甲

大東海／7月發售／價格未定／STG

強襲！高能武器準備完畢！

大東海參與SFC製作的第二彈，就是本縱捲軸型射擊遊戲「機動裝甲」。遊戲的畫面巧妙地運用高速捲軸及多重捲軸等功能，呈現出向內部移動的高度立體感，遊戲的情節性也很豐富，為了打倒突如其來地攻擊的機械生命體，倉促完成的機動裝甲「戴恩」負上

衝向敵人大本營的使命。戴恩有數種武器裝備，可依戰況之不同分開來使用。此外在武器上也附加了經驗值。同樣的武器在一定的時間內使用了之後最多可以提升3個等級。於是等級晉升到第3階段的時候，以往無法發揮的神秘力量就這樣俱全了。



米老鼠

卡普空／發售日未定／價格未定／ACT

滑稽、逗趣！蹦蹦跳跳救出朋友！

最近以發售「快打旋風II」而轟動的卡普空又有新作品，就是這款幻想式動作遊戲——「米老鼠」。當然，本遊戲的主角就是大家所熟悉的「米老鼠」。他從誕生到現在已經有六十多年了，到現在都還是孩子們心目中的大紅人。遊戲中，米老鼠為了要解救被惡毒的

彼德大帝抓走的朋友布魯托，而必須到彼德大帝魔力所支配的世界去探索冒險。這次的米老鼠在遊戲中變成了魔法師、消防員、登山家等各種角色來展開冒險，途中，會出現可怕的大蛇，也會打扮成阿拉伯王子的模樣驚險刺激幽默風趣、老少咸宜！



信長公記

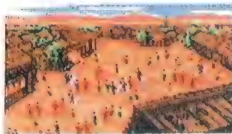
亞諾曼／11月下旬／¥12000／SLG

重燃歷史野心！信長來也！

亞諾曼的SFC版第2彈作品是「信長公記」。這也是亞諾曼第一款歷史模擬遊戲。以織田信長抬頭的時代做為中心描繪而成。遊戲的內容採用了實際歷史出現的戰國武將們，以統一全日本做為目標。

遊戲的進行，其主要的指令分為軍事、武將、內政、外交、忍者等5種。各個指令中詳細的部份可能還不太清楚，

只知道忍者這個指令是派遣密探潛伏到敵人的陣營中去執行暗殺、放火，引起混亂的指令。還有，劇本一共安排了5部，此外各種畫面也非常引人入勝、多彩多姿，可以充份地好好享受玩樂！



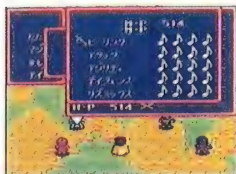
天行者錫卡

亞諾曼／10月下旬／¥9800／RPG

乘著音樂的翅膀！敘述奇幻的故事！

亞諾曼製作的SFC軟體第1彈就是這款「天行者錫卡」。故事發生在一個某些人類有能力唱出某一被稱為歌手的神所留下來的旋律的時代，主角優利是個想成為可唱出這旋律的歌手的少年。從一件意想不到的事件開始，為了封住壞神法恩，他展開了修行之旅。

神明的旋律中有著魔法的要素，隨著旋律的演奏可以發揮其效果。效果依旋律之不同而不同，有回復體力的旋律，也有攻擊敵人的旋律，在旅途上有數名同伴跟隨主角一起同行。主角優利要學習各式各樣的旋律。從歌手再邁向歌唱之王的旅途前進。



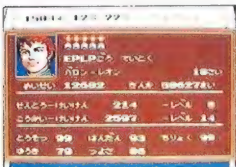
超級大航海時代

光榮／8月上旬／¥11800／SLG

體會理想與冒險的大時代！

從個人電腦移植過來，混合了模擬遊戲及RPG兩方面要素的異色遊戲。以16世紀初期的葡萄牙為舞台的開始。玩家要扮演這個國家的沒落貴族，為了繼承父親成為冒險家的遺志，復興家業重獲爵位，率領著船隊向世界各地出發。為了取得爵位，必須提高

「名聲」的參數，想要提高名聲就必須在各地交易所賺得的資金投資在港口。同時再把自己的船隊強化改成強大的艦隊去跟海盜或跟祖國敵對的西班牙交戰。再則運用商品買進的委託代理、或是展開尋寶...等各種手段，達成任務後國王就會授予爵位成為最高公爵。



新重裝機兵

NCS／發售日未定／價格未定／ACT

重金屬！重武器！重創畫！

在「波斯王子」上市之前，NCS馬上又有最新的作品「新重裝機兵」發表。以身穿阿薩爾特機甲套裝的機器人而活躍的動作遊戲，阿薩爾特同時裝備著火神鎗、飛彈、雷射...等4種武器。可以在遊戲中自由地發揮。此外，本遊戲武器的發射口可以進行半面180度

的迴轉，所以自機即使在進行跳躍的時候，也可簡單地朝下方的敵人進行攻擊。還有，遊戲的畫面也做得非常地精緻，不僅視覺上華麗壯觀，同時還具備了許多新的功能，例如在畫面的下方設有視窗，可以顯示出從同伴間所傳達過來的消息，提供玩家做為情報。



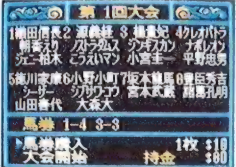
超級麻雀大會

光榮／9月預定／價格未定／ETC

自摸！一缺三也沒關係！

「超級麻雀大會」是由21名充滿個性的麻將手跟正式的4個人玩的麻將遊戲。有分為「自由麻將」跟「大會」兩種模式。前者可以選擇喜歡的成員，自由地玩耍。後者則是依照錦標賽的模式來舉行。能夠玩進前3名的話就可以拿到獎金了。一點一滴

地賺取獎金累積1萬美金為遊戲目的。還有，在「大會」中的優勝者及準優勝者可以買「馬卷」。買到馬卷之後就可參加賭博。運氣好的話，可以使原本所持有金額的數目倍增。對於喜愛賭博的玩家而言實在是太棒了！麻將手的角色非常地豐富，多樣性令人激賞！



C B 世界

帕布雷斯特／8月未定／¥8500／ACT

SD！不！換換口味吧！

在CB世界中頗受歡迎的漫畫家永井豪原作中的英雄們來到了SFC版的橫捲軸世界裡。

玩家操縱1號的惡魔人及2號的鐵金鋼——Z這兩名主角。單打時也可以操作2號的主角，所以雙方都可以用自己喜歡的人物來玩。沒有操作的

人物在遊戲中隨時都可以中途加入戰場。

除了兩名主角之外，大家熟悉的人物也會陸續登場，像大魔神、閃電鐵人等戰士最初是被敵人操縱，打倒了之後就改邪歸正提供情報。基本的戰鬥就是打和踢，球棒跟滅火器也可以檢來當武器。



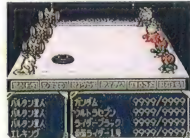
英雄戰記

帕布雷斯特／預定秋季發售／¥9600／RPG

史上所有英雄大集合！

把機動戰士、假面騎士、超人等英雄們群濟一堂的指令選擇式RPG「英雄戰記」。大致上主角就是假面騎士、超人、機動戰士及其他如假面騎士1號、V3、超人太郎、機動戰士F——91等許多的人物都會變成伙伴加入同行的。

角色們通常在移動時是以人類的姿態，可是加入戰鬥時則變成勇士的形式。戰鬥場面是指令選擇式。人物們會照著指令來執行動作，使用必殺技時在視窗處會顯示出台詞，挺好玩的。本遊戲的特徵是沒有大的場所地圖。城鎮之間的移動是以大型世界地圖來顯示。



SD鋼彈大作戰

ANGEL／發售日未定／價格未定／ACT

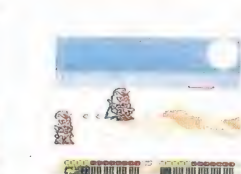
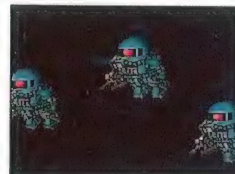
動作+射擊！好好玩哦！

說到SD機動戰士大家可能都會想到RPG或是模擬遊戲。本遊戲則是融合了動作跟射擊遊戲的特色而完成的。

動作的舞台是以橫捲軸式的兩段跳躍來驅使前進，射擊舞台也是以橫捲軸方式來移動，乍看之下分別不出來，但最初之時角色會飛起來，可用十

字鈕上下左右自由使其移動。

畫面也非常突出，在開幕的展示畫面中SD戰士們的演出也非常正點。武器方面則以火箭筒為主，以及其他幾種武器，各個舞台都再度地展現了初代SD的故事情節，知道原作的人就會明白哪一個舞台是取材自原作的哪個部份。



金肉人

優達卡／8月預定／¥7800／ACT

肉球、肉彈、摔角通通送作堆！

最近正在上映的熱門動畫將要SFC化了。包括了金肉人在內的6名超人們，為了爭奪王位繼承權而展開了一場職業摔角大戰！

招術的種類高達70種以上，相當地豐富。舞台的種類也是無奇不有，從冰上擂台到高樓大廈的屋頂，乃至於鋪著木

板，以蔓草當作繩索的非洲擂台，可以說是應盡有。

此外，還安排了可以體驗到原作故事情節的劇本模式。在此模式中可經由OPTION畫面來設定難易度，同時不僅僅只有1對1的個人戰，還有可以進行3對3團體戰的人類對戰模式。



超級格鬥戰士

KANEKO/11月下旬/價格未定/ACT

淬練必殺武技，使出致命一擊！

以8個敵人為對手來展開肉搏戰的格鬥動作遊戲。玩家要施展南拳和北腿進行1對1的激鬥。而且連戰連勝的話，就要跟最後的敵人——世界拳擊冠軍來進行決鬥。

畫面的移動不單單只有在左右而已，還可以前後移動。各個舞台也於世界各地巡迴，

展現出多彩多姿的氣息。有的是以豪華客船做為背景，在水上開戰。有的則是以日本的寺廟做為舞台，而敵人角色的攻擊形式也隨著舞台的不同產生了變化，他們也都是經過公開募集所設計的好手。每個人都具備了獨特的迫力，施展出五花八門的攻擊來困擾玩家。



摩陀羅 2

柯拿米/發售日未定/價格未定/RPG

衆邪重現！天下暗雲密佈！

以任天堂版發售的「摩陀羅」的第2彈，這回將在SFC中登場。

前作的內容是依據日本電玩雜誌中所連載的「魍魎戰記摩陀羅」的故事情節為準。可是「摩陀羅2」的故事則重新開始。主角也不是摩陀羅了。玩家可以取自己所喜歡的名字

來當主角。

舞台雖然是從現代開始，但依舊繼承了FC版的世界觀，還有在原來的情節中，漫畫版「摩陀羅」及「摩陀羅2」的角色都會登場。

組隊跟前作一樣，以4個人為一組。系統以前作為基礎加以改良，戰鬥則大致相同。



超級立棒 II

傑力可/8月7日/¥9600/SPG

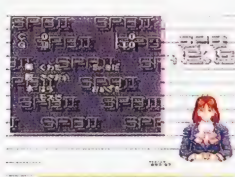
PLAY BALL！超級立棒2年開打！

以前，在SFC版中上市的「超級立棒」，這回經過了改良又回來囉！

基本上的系統跟前作是一樣的。遊戲的畫面以電視實況轉播的型態來呈現。選手們的動作跟真實的選手非常類似，而在進攻或防守時，某些優美精彩的動作則是以超大魄力的

畫面來顯示。比賽結束後，在電視的體育新聞中也會加以分析報導。

可是，再怎麼說，這一回的賣點是在於選手的名字變成了真名。各位球迷們所熟悉的大明星都會登場。還有就是加入了新的錦標賽模式，取得聯盟優勝後就向日本第一邁進！



回到未來 2

東芝EMI/發售日未定/價格未定/RPG

馬堤！我造了一部時光機！

前作一陣子曾經紅極一時，造成爆滿的SFC電影（科幻電影）「回到未來第2集」，將在SFC（超級任天堂）中以遊戲的型式來登場了！

在電影裡面的主角——高中生馬堤，用他的好朋友博士所製作的時間機器泰洛里昂來展開大冒險，產生了一段非常

驚險有趣的故事。

這款遊戲的內容，好像是以電影的故事為標準來完成的RPG。可是詳細的部份到目前還不清楚。譬如說在畫面中所出現的街道跟普通的沒什麼兩樣，究竟以哪一個時代為背景？坐著泰洛里昂飛翔的馬堤和博士將遨遊於時空間。



新卡預告

旋轉世界 ACT/亞斯基

「在下街」一樣地，從「看目標前進」，是一步含有許多遊戲要素的動作遊戲。從個人電腦移植而來。92年8月發售，價格未定。

阿達一族 ACT/米薩瓦娛樂

在妖怪世界裡面生活的幽靈一族的電影。把可愛或詭異之極的妖怪轉化為遊戲。92年10月發售，價格未定。

妖獸之王 ACT/達卡拉

充滿的「聖獸們相互爭鬥」的動作遊戲。一邊破壞都市，一邊把敵方怪獸徹底打倒。92年8月發售，價格未定。

鐵甲特戰隊

「鐵甲特戰隊」的動作遊戲。92年8月發售，價格未定。

龐克勇士 ACT/柏樂軟體

「龐克勇士」的動作遊戲。為止，除了「龐克勇士」之外，其他的動作，一早就被移植到道。柏樂軟體公司，以「龐克勇士」的第一彈。發售日未定，價格未定。

戰鬥人 ACT/NCS

「戰鬥人」的動作遊戲。在「P」的基礎上，增加了「戰鬥人」的動作，此以「戰鬥人」的動作，可以同時進行。發售日未定，價格未定。

亂馬 1/2 ACT/NCS

「亂馬 1/2」的動作遊戲。在「亂馬」的基礎上，增加了「亂馬 1/2」的動作，此以「亂馬 1/2」的動作，可以同時進行。發售日未定，價格未定。

戰鬥柏青哥

「戰鬥柏青哥」的動作遊戲。發售日未定，價格未定。

怪獸摔角 ACT/艾瑪克斯

「怪獸摔角」的動作遊戲。用「怪獸摔角」的動作，增加了「怪獸摔角」的動作，此以「怪獸摔角」的動作，可以同時進行。發售日未定，價格未定。

立體大作戰 II ACT/EPIC SONY

「立體大作戰 II」的動作遊戲。在「立體大作戰」的基礎上，增加了「立體大作戰 II」的動作，此以「立體大作戰 II」的動作，可以同時進行。發售日未定，價格未定。

海上遇險記 ACT/休曼

「海上遇險記」的動作遊戲。在「海上遇險記」的基礎上，增加了「海上遇險記」的動作，此以「海上遇險記」的動作，可以同時進行。發售日未定，價格未定。

SD飛龍拳

「SD飛龍拳」的動作遊戲。發售日未定，價格未定。

飛龍拳之戰 ACT/文明

除了知道這遊戲是屬於「飛龍拳」系列的動作遊戲之外，遊戲內容詳細的部份什麼都不瞭解。還有「飛龍拳」系列的敵人到底是誰？現在也不清楚。發售日未定，價格未定。

古城救美 ACT/龍崎

「古城救美」的動作遊戲。在「古城救美」的基礎上，增加了「古城救美」的動作，此以「古城救美」的動作，可以同時進行。發售日未定，價格未定。

音速快擊手 ACT/泰德

「音速快擊手」的動作遊戲。在「音速快擊手」的基礎上，增加了「音速快擊手」的動作，此以「音速快擊手」的動作，可以同時進行。發售日未定，價格未定。

鐵狼傳說 AC

「鐵狼傳說」的動作遊戲。發售日未定，價格未定。

少年亞貝奇 ACT / 達卡拉

以遊樂園做為舞台，那裡的海豹哥馬跟阿西貝少年等大家所熟悉的角色，構成了活躍的動作遊戲，只是具體的舞台構成跟詳細的遊戲內容，現在還不清楚。
發售日未定 / 價格未定

鬼太郎 ACT / 萬岱

在 F C 版中，已經出版過好多鬼太郎的 S F C 版的作品，這款還是第一彈。
'92年9月 / ¥8800



阿拉伯之夢 2 RPG / 文明廳

由 100個故事所組成，盛況空前，聲勢浩大，具有阿拉伯色彩的 RPG，採用了守護魔神之類獨特的遊戲系統，還有，本遊戲第 2 個部分也正在企畫中。
'92年8月 / 價格未定

童話物語 RPG / 黑庫特

以宮澤賢治的童話來做為題材的 RPG。沒有戰鬥及經驗值等項目是其特點，照片可作為參考。
'92年8月 / 價格未定



指輪物語 RPG / 邏輯

把 J · R · 德魯金的科幻小說「指輪物語」加以遊戲化的作品，先從海外完成的個人電腦版移植過來。對非常喜歡幻想的人來說，是無人不玩的超級名作。
發售日未定 / 價格未定

魔法門 2 RPG / 邏輯

以超高度難解而聞名，從個人電腦版移植過來的作品，畫面全部都由 3 D 所構成。完成了大大小小各種的要求，接近了完成真正目標的，聲勢壯大的劇本才是賣點。
發售日未定 / 價格未定

回到未來 2 RPG / 東芝 EMI

由史提芬史匹柏擔任總指揮，羅伯特沙美吉斯擔任導演的超級熱門科幻電影，加以遊戲化之後所完成的作品。電影一共有 3 部，本遊戲是以第 2 部的情節為基準來製作的。
發售日未定 / 價格未定

SWIV RPG / 日本椰子

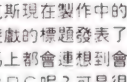
日本椰子初次製作的射擊遊戲。光從標題畫面來判斷的話，好像只知道這款遊戲使用了迴轉機能。不過對於詳細的部份，遊戲的內容為何就完全不知道了。
發售日未定 / 價格未定

エルフィリア(未定) RPG / 哈德森

由插圖畫家松下進擔任人物設計而完成的 RPG，目前只發表了標題及一部份的工作人員的名單而已，是否真的能夠順利完成、出版、上市呢？確實令人擔心！
發售日未定 / 價格未定

デュアルオブ RPG / 艾瑪克斯(未定)

由艾瑪克斯現在製作中的 RPG。在遊戲的標題發表了之後，大家馬上都會連想到會是什麼樣的 RPG 呢？可是很抱歉，到目前為止，真的什麼都不知道。
發售日未定 / 價格未定



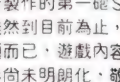
辟妖除邪 V RPG / 亞斯基

以 3 D 式的迷宮、金字塔的背景所構成的 RPG，音樂則請羽田健太郎擔任，非常堅強的工作群。
發售日未定 / 價格未定



奇幻天書 RPG / 講談社

講談社所製作的第一砲 S F C 作品，雖然到目前為止，只發表了標題而已，遊戲內容等詳細的情形尚未明朗化，敬請大家靜下心來，等待往後的情報吧！
發售日未定 / 價格未定



銀河風暴 RPG / 柯拿米

是具有 2 D (雙向) 捲軸功能及 3 D 舞台的 ACT。而其多彩多姿的頭目角色，也正是賣點。
'92年9月下旬 / ¥8800



SODER NOVA RPG / 柯皮亞系統

柯皮亞系統所製作的第一款 S F C 作品，標題是代表著「超新星」的意思。到目前為止，到底會作成哪一類型還不明瞭，到內容公開以前，似乎還有一段時間。
發售日未定 / 價格未定

狂擊使命 STG / 迪奧特

迪奧特參與製作的第一集 S F C 作品，以往在業務用的時候曾經非常活躍的縱捲軸式射擊遊戲。利用自機所噴射的噴火口，可以打倒敵人，是款系統獨特的遊戲。
發售日未定 / 價格未定

鈴木亞久里 F 1 大賽 SPG / 邏輯

從今年開始，將要轉到本田車隊來出賽的鈴木亞久里選手親自擔任監修，也可以雙打進行對戰。
'92年7月17日 / ¥8800



魔星迷蹤 RPG / 阿斯米克

以雷娜絲這個星球當做舞台的 RPG。戰鬥的場面以及魔法的圖案非常地豪華壯麗。好像也是繼承了以往的阿斯米克的路線，完成了這一款科幻色彩濃厚的 RPG。
發售日未定 / 價格未定

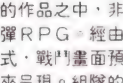
真女神轉生 RPG / 亞特拉斯

熱門的 RPG 之第 3 彈，無法律及無秩序的勢力都已佔據了世界，以東京為舞台來爭奪勢力。
'92年10月 / ¥9800



緊急追緝令 RPG / 卡普空

在卡普空的作品之中，非常稀有的第一彈 RPG。經由指令輸入的方式，戰鬥畫面預定以部分視野來呈現。組隊的形式最多可以 8 個人一組。容量也達到 12 M。
發售日未定 / 價格未定



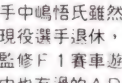
魔界傭兵 II RPG / 塞塔

在 F C 版中曾經先行上市的「魔界傭兵」的續集作品，戰鬥方式變成了聖像決戰。
發售日未定 / 價格未定



中嶋悟賽車 SPG / 巴利耶 SUPER F-1 HERO

F 1 賽車手中嶋悟氏雖然令人惋惜地從現役選手退休，但他親自出任監修 F 1 賽車遊戲，在 F C 版中也有過的 ADVANCE 等機能預定也將載入，當然也可以跟中嶋對賽。
'92年10月中旬 / ¥8900



超能力棒球 2 SPG / 文明廳

「超能棒球」系列作品的第 2 集，這一次選手將採用實際的名稱登錄，而中央、太平洋兩大聯盟的選手也顯得十分活躍，好像這次也有跟前作一樣的秘打機能。
'92年8月 / ¥8800

熱戰足球賽 SPG / 帕布雷斯

由帕布雷斯出品，大家耳熟能詳的群雄混戰足球遊戲，跟「バトルドッジボール」一樣地，安排了不少令人眼花撩亂的必殺秘技，角色們獨特的射球場面令人期待。
'92年12月 / ¥9500

世界馬拉松 SPG / 美蘭達

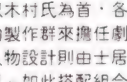
最近，隨著 C I S、舊蘇聯政治情勢的變化，發表了將要再度舉辦的世界最長的賽跑，製作成的遊戲。從巴黎開始橫越歐洲大陸，再邁向北京的馬拉松到底是如何呢？
發售日未定 / 價格未定

夢幻冒險記 RPG / 達卡拉

以「アーシアン」等著名的熱門漫畫家高河氏所擔任的 RPG。劇本及音樂等製作也是請到了有名的人士來參加，似乎頗有架勢。敬請期待下回的報導吧！
發售日未定 / 價格未定

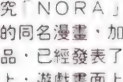
最終決戰 RPG / 迪奧特

請到了以木村氏為首，各路高手雲集的製作群來擔任劇本的設計，人物設計則由士居高之氏來負責。如此搭配組合來完成的作品，遊戲的系統似乎是精彩的精華！
發售日未定 / 價格未定



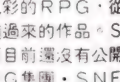
迷宮女戰士 RPG / DATAM

跟學術研究「NORA」雜誌上所連載的同名漫畫，加以遊戲化的作品，已經發表了很久了。實際上，遊戲畫面上所呈現的情報出現之後到底會變成那一種遊戲？的確令人掛念。
發售日未定 / 價格未定



戰鬥騎士 RPG / 東京電氣

富科幻色彩的 RPG，從 PC 版所移植過來的作品。S F C 版的畫面目前還沒有公開過，只有 RPG 集團、SNE 組好像才對於原作的部份有所期待。
發售日未定 / 價格未定



メジャータイトル SPG / 艾雷蒙(未定)

從業務用的遊戲移植過來的高爾夫 SPG。強力遊戲中，最大的「全力量射擊」非常地爽快！
'92年10月 / ¥8800



2020 棒球 SPG / K 娛樂圈

由機器人來組隊競賽，有點粗野化的棒球遊戲，在西元 2020 年，未來社會的棒球場上所舉行的棒球賽，高性能的棒球機器人的設定，可以說是非常獨特的創舉。
發售日未定 / 價格未定

小拳王 SPG / 娛樂圈

拳擊運動漫畫的金字塔：「小拳王」加以 S F C 化的遊戲，展開了跟拳擊對手們的一場生死惡鬥。不斷地挑戰過關，到最後要跟拳王荷姆·曼德沙展開對戰。
發售日未定 / 價格未定

大相撲 SPG / 特庫摩

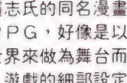
在任天堂中所發售的「大相撲」這回以 S F C 版來登場，因應最近的相撲潮流所出版的遊戲，不過最重要的遊戲內容到底在哪裡，到目前還是真象不明。
發售日未定 / 價格未定

成龍記 II RPG / 勝利音樂

養育龍的 RPG，以擔任「機動警察」導演而聞名的押井守氏，這回擔任遊戲設計者，人物的設計則由櫻玉吉氏以及前作的工作人員來參與。規則與眾不同的 RPG。
發售日未定 / 價格未定

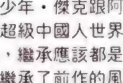
天魔神將 RPG / 黑庫特

以本宮廣志氏的同名漫畫做為原作的 RPG，好像是以佛教的神話世界來做為舞台而完成的作品，遊戲的細部設定等詳細的情形到現在還不清楚，請期待下次的情報。
發售日未定 / 價格未定



超級中國人世界 2 RPG / 文明廳

2 名功夫少年·傑克跟阿龍所活躍的「超級中國人世界」的續篇作品，繼承應該都是跟以前一樣，繼承了前作的風格，可是，這一回的敵人到底是誰還不知道。
發售日未定 / 價格未定



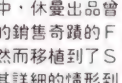
魔法世界 RPG / HOT-B

迷惑在魔法所支配控制的世界「色茲」裡的主角顯得很活躍，城堡之類的場所，其視覺畫面是賣點。
發售日未定 / 價格未定



休曼大賽車 SPG / 休曼

在 PC 版中，休曼出品曾經創造了瘋狂的銷售奇蹟的 F 1 賽車遊戲。然而移植到了 S F C 版之後，其詳細的情形到底是如何呢？到現在為止，還不知道呢！
發售日未定 / 價格未定



名人高爾夫 SPG / 東寶

由職業高爾夫選手芹澤信雄擔任監修的高爾夫遊戲，詳細的情形，包括球場的設定、遊戲的模式等各個部份，到目前還沒有公開，敬請大家耐心地慢慢等吧！
發售日未定 / 價格未定

高桿 !!! STG / 任天堂

任天堂所出版的高爾夫遊戲，是不是依照以前的那一款「任天堂高爾夫」來設定的呢？遊戲的系統在還沒有公開，因此無法判斷，不過好像是以前來做為舞台……。
發售日未定 / 價格未定

熱血躲避球 STG / 日本技術體

熱血高校的硬漢小子國雄及同伴們所活躍的遊戲，從業務開始，經過了任天堂版、PC 版、GB 版，這一次移植到 S F C 版，結果到底會變成如何呢？
發售日未定 / 價格未定

銀河英雄傳說 SLG/德間書店

把田中芳樹同名的小说加以遊戲化作品，2位英雄萊因哈特楊展開了一場絞盡智慧的戰鬥。
'92年9月/¥9800

試管螞蟻 SLG/想像者

螞蟻作巢的模擬遊戲，跟「シムシティ」中大家所熟悉的華爾萊特氏的作品一樣，都是經由海外的個人電腦移植過來的。要在人類的家裡面做巢，把人類趕出去。
發售日未定/價格未定

羅馬尼亞狂想記 SLG/想像者

已經決定要移植到日本版個人電腦界的海外模擬遊戲。遊戲的內容好像是把「パワーモンガー」跟「ボビュラス」合成之後，再分成2段的樣子。詳細的狀況目前還不明朗。
發售日未定/價格未定

龍行天下 SLG/林曼

這是一款幻想式模擬遊戲，要統治徘徊在各個場所的角色來增強戰力的真實時代背景模擬遊戲。詳細的情形到底是如何？由於資料尚未充分地公開，目前還不明白。
發售日未定/價格未定

立體方塊 PZG/帕普

是Q*bert的SFC版，內容大致是要爬到並排成立體狀的方塊上面去，改變它的顏色。
發售日未定/價格未定

現代大戰略 SLG/亞斯基

「大戰略」系列的作品移植到SFC版中，思考的例行程序也加以強化過。
'92年9月/¥9800

試管城市II SLG/想像者

玩家要建造城鎮，然後使其發展，變成都市的模擬遊戲，跟前作「シムシティ」一樣，也是由海外的個人電腦移植過來的，第2集不是由任天堂，而是由想像者發售。
發售日未定/價格未定

ロードモナーク SLG/A模克

日本FALCON的個人電腦版移植遊戲。向角色們下達命令，判斷狀況後再採取行動。
發售日未定/價格未定

超級倉庫番 PZG/帕克因影現

要把堵塞在倉庫裡面的行李移動出來的解謎遊戲，過去已經在個人電腦版及其他機種的遊戲軟體中上市發售過。這回SFC版的情況，詳情並不明瞭。
'92年8月/6800

自我中心派 ETC/帕爾軟體

以獨特的打手登場而聞名的漫畫所完成的遊戲。以前已經以個人電腦版打出了知名度，越是到了後面，出現的打手也就越多。在這次的SFC版中會出現幾個人？
'92年8月/價格未定

前進越南 SLG/黑庫特

以越南戰爭來做為舞台的模擬遊戲，要用白兵表示，把越共解放軍好好地修理一頓。
'92年9月/價格未定

パワーモンガー SLG/想像者

作者彼德·莫莉優氏親自打算開發市場，從海外版個人電腦中移植過來的遊戲。內容大致分為統治居民，發動產業戰爭，以及向其他的土地不斷地侵略攻擊等模擬遊戲。
發售日未定/價格未定

妖獸軍團 SLG/卡普空

在卡普空的作品之中，雖然也有稀奇的個人電腦移植版，在個人電腦版裡面，基本上也追上了SFC版白色的規則，到底是經過如何地修改完成？詳情還不明瞭。
發售日未定/價格未定

うごく繪 PZG/阿爾特羅

只知道是要移動著圖畫的張數來完成畫面的遊戲，其他的內容還不清楚。
SFC的繪畫機能可以說是非常地突出，在本遊戲中一定可以好好地運用！
發售日未定/價格未定

モノポリー ETC/多米

自從1935年開始，就在美國、日本及全世界風行一時的板上遊戲。這回終於要以SFC的姿態來跟大家見面了，在過去已經以TOMI版、F.C版以及G.B版上市過了。
發售日未定/價格未定

F 29 SLG/想像者

海外的飛行模擬遊戲。即使使用FLY BY WIRE的前進機翼F29，飛向天空，機體的操作以及飛行能力界限等要素，在遊戲中也做得非常逼真。
發售日未定/價格未定

諸神紀世 II SLG/想像者

從神的觀點來使人類移動的模擬遊戲「ボビュラス」的第2集。雖然這也是從海外的個人電腦版移植過來的遊戲，這次的情況到底改善到什麼程度，目前還不清楚。
發售日未定/價格未定

皇家騎士團 SLG/魁斯

使用80餘種的角色，歷經了24個舞台，一路過關斬將，到達終點的幻想式模擬遊戲。
發售日未定/價格未定

太空迷方塊 PZG/K娛樂

縱向型具有模擬風格的解謎遊戲。要把從上方墜落下來的一方塊，一個一個地打掉。
發售日未定/價格未定

茶間傳說 ETC/I.G.S

由I.G.S所發售的板上遊戲。遊戲的模式分為2種，有單人玩的「故事情節模式」跟最多可以有四個人一起來玩BLOCK PLAY（玩方塊）模式。
發售日未定/價格未定



斬II

對應機種：SFC
發售日期：1992.5.29
容量：8M+64K RAM（附電池記憶）
日幣定價：¥9800
製作公司：WOLFTEAM（狼組）
型態：SLG（模擬）
撰文大將：凌鑄松

遊戲的目的

◎斬II的特徵：

這是一款移植自日本個人電腦版，並忠於原作的遊戲，除了一些基本的架構不變外，更添加一些新的構想在裡面，使得它成為一款戰略性相當高的遊戲，而這正是以前一般模擬遊戲所沒有的特徵。

◎登場的角色設定：

登場武將人數，據製作公司公佈，總勢在900人左右，是繼MEGA-CD系列名作「天下布武」以來，第二高武將總數的戰國模擬遊戲，而此遊戲賦於武將的另一個特徵便是，依年齡的不同，一名武將的臉形圖樣會有最多三階段的變化（青年、中年、老年），這更是一项創舉。

◎獨特的配下武將選擇設定：

一般的戰國模擬遊戲，在初期選擇君主時，只能挑各掌權的大名、國主或領主來開始遊戲，但此遊戲相當特別，

你可以在選擇你所喜愛的角色時，不單各國的執政者，而僅他手下的某一名武將來開始遊戲，甚至連浪人也可選擇，在你選擇此名人物後，可運用你的頭腦，如何在眾多豪門中出類拔萃，並除掉你的君主自立為王。對於玩慣公式化戰略遊戲的玩家來說，又是一個新的挑戰。

◎立體的合戰畫面：

最受戰略迷重視的戰軍對陣畫面，在此遊戲中更創出一種風格，以立體體的格子構成各種高低不同的地形，並以斜面呈現其立體的效果，使得玩家在感覺上有全然一新的感受，而兩軍交鋒的打鬥畫面，類似IBM-PC版的「中國象棋」打鬥法，以角色相互在畫面上搏鬥來展現，令你有說不出的驚喜感覺。

操作說明

◎十字鍵：

控制畫面上游機移動之用。

◎開始鈕（START）：

叫出全國地圖的場合之用

◎A鈕：

決定指令與部隊調配的確定用，也可以叫出指令的視窗。

◎B鈕：

取消指令及使視窗收回之用。

◎X鈕：

基本上的作用與A鈕一樣，通常在地圖上按下，以查看國情。

◎Y鈕：

單獨使用並無作用，但押在此鈕後，再按十字鍵的方向，便可以使地圖畫面依你所按的方向快速捲動。

◎L鍵：

可使地圖快速的向左捲動。

◎R鍵：

可使地圖快速的向右捲動。

◎選擇鈕（SELECT）：

在遊戲中不使用此鈕。

遊戲啟動說明

◎標題指令操作：

一、1人で始める（1人玩）若選重新玩的話，在決定人數後，便進入劇本選擇畫面。

二、2人で始める（2人玩）

三、續きをする：（繼續上次的記錄）

◎劇本選擇畫面：

一、新勢力抬頭（時間：1550年（天文19年）春）

這是一個戰國序幕展開的時代，各地的武家將兵自重，正野心勃勃的欲攻城掠地，日本全土呈現一觸即發的火爆狀態，對當時將出現最活躍的劇本，便是這個舞台。

二、信長包圍網（時間：1570年（元龜元年）夏）

織田信長於西年1560年（永祿3年）以2千兵奇襲今川義元之上洛軍隊二萬五千大軍，因戰法成功，將今川義元討死，因而天下聞名，而甲斐國的名將武田信玄和越前的朝倉義景以及丹波國的淺井長政，正虎視眈眈的欲發動戰爭，使得天下出現動盪的危機。

三、本能寺以後（時間：1582年（天正10年）秋）

聲勢如日中天的信長，在與三河的德川家康同盟後，聯手於同年3月11日向武田勝賴統治之甲斐國進攻，並大勝武田軍而使勝賴自殺，並於4月21日凱旋。

朝廷為拉攏信長，欲以高官賜與，但不為信長所受，而至5月上京時，在

京都本能寺遭部將明智光秀發動的叛變而被迫於本能寺自盡。一代奇才殞落後，造成新人出頭，而展開另一頁新里程。

四、關ヶ原前夜（時間：1600年（慶長5年）春）

信長死後，忍氣吞聲的三河德川家康，終於如願以償的藉機坐大，而原先一直在關白大臣豐臣秀吉陰影下生活的他，也在秀吉於1598年（慶長3年）病逝後，完完全全擺脫了，他並一步一步的聚集權力，完全不把秀吉之子，也就是繼任為關白大臣的豐臣秀賴給放在眼裡，因而使得原秀吉之重臣中的石田三成、小西行長……等人的不滿，而促成了日後決定日本最終統一合戰「關ヶ原之役」的展開。

◎難易度設定：

依你的程度，可從最簡易的入門開始，或是一般的通常模式，還是困難一點的上級設定。

◎角色的決定：

在遊戲人數、劇本舞台以及難易度設定完後，再下來便是決定人物選擇的日本全國地圖畫面，基本的設定為每個格子內皆有一城，你可以用游標指向喜歡的地圖上，按下A鍵後，畫面上便會出現此城內所有的人員一覽表，在前面的是姓名，而在後方的字，則表示此人的地位，註解如下：

一、大名：（簡寫大）

一國之守護，是最大的統治者，可在遊戲中行使全部指令。

二、重臣：（簡寫重）

是各國大名手下的重要大臣，可行使之指令與大名相近，但仍需在大名命令時接受命令辦事。

三、部將：（簡寫部）

一般武將，通常是臣服在重臣或大名的手下成為從屬武將，而在出兵時依大名或重臣的移動力值，若軍團一樣的

話，便需遵令出兵，使用的指令相當有限。

四、浪人：（簡寫浪）

旅遊在各地的流浪武士，可旅行全國，覺得遇到好主子時，可以投靠為其部將，是較活的角色，但能用的指令相當少。

※備註：在地位後方向有阿拉伯數字（1~8），是表是軍團的編號，當部將的必需在大名或重臣所率領軍團出征的場合時出征，比如說大名1出兵的話，那軍團表中寫著部將1的人都要一起出兵，而玩家們在選角色時也要衡量清楚，因為能使用的指令也會不同。

遊戲記錄方法

當你玩累不想玩時，只要在遊戲循環到戰略回合時，按指令的「機能」，便會看見記錄的指令（セーブ），按下後便可保存目前所玩的進度，若在記錄後再按下中斷的話，便可以使遊戲停止，不再玩下去。當下次再玩時，只要在標題畫面選「續きをする」，便可以繼續玩下去。

另外還有一點便是，當你在記錄（セーブ）後，若繼續玩下去的話，若是玩到一半覺得玩的不好，也可以在戰略回合時以叫出檔案（ロード）的指令來叫出上一次你記錄（セーブ）的地方繼續重來一次。

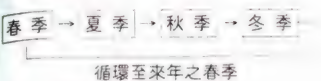
◎一年之構成設定：

在遊戲之中，每一年皆由四個季節構成（見流程圖），在冬季過後，便進入下一年，然後再由春季開始循環。



遊戲的流程設計

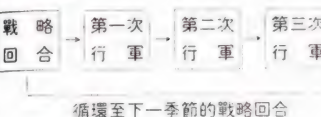
流程圖：



◎一季之構成設定：

在一年四季中，每一個季節也會有四個回合來構成（見流程圖），在每一季的四個回合中，除了第一回合為使用指令的戰略回合，其餘二、三、四回合皆為調動兵馬行軍的移動回合，在第三次行軍過後，則會更換為下一季節，並由戰略回合再展開。

流程圖：



◎簡述：

一、戰略回合：

內政與外交、軍備、編成…等指令之行使回合。

二、行軍回合：

移動各軍團在地圖上行動用之指令，通常用來往返自軍各城，或是攻打敵國之用，在你行軍至敵國本城時，便會發生戰爭，而像這樣的行軍場合，在一個季節中會有三次。

三、戰鬥回合：

當你行軍至敵國時，便會發生戰鬥畫面，而若是與你不相干的其它兩國交戰的話，畫面上則會顯示戰鬥後的結果來提供你參考。

指令概要

由於你在遊戲一開始所選擇及設定的人物不同，你在各季節的四個回合中所能使用的指令也有不同，請看以下之檢索表介紹：

（指令概要）

身份 回合別	大名	重臣	部將	浪人
戰略回合	內政外交 編成	遂行獨立 放浪	遂行獨立 放浪	移動募集 訪問仕官
行軍回合	行軍強渡 待機	行軍強渡 待機	行動不可	行動不可
戰爭回合	突擊移動 強待機 鐵援退卻	突擊移動 強待機 鐵援退卻	遂行移動 強行鐵砲	行動不可

各回合之重要目的

在戰略、行軍及戰爭三個不同回合的過程中，都有他獨特而必需要注意的幾項要點，在此列舉如下：

◎戰略回合～最需注意之重要回合～

為了富國強兵，在戰略回合有很多值得注意的地方，而在此回合中的一些準備動作，往往關係到其它回合進行時的結果，所以說是不可不注意的一環，其中有幾項要點：

一、軍資金及俸祿：

在戰略回合中，行使指令必需常用到金錢，因此要有計劃性的運用，而關於俸祿，在編成指令實行時要注意，他關係到武將的忠誠心，若太低時，則有叛變、流浪的可能。

二、人材的確保「諜報」：

「良將是國防之基石」，這句話所言一點也不差，在新II代的遊戲中，積極的拉攏他國的人材，也是遊戲中的戰略重點，在缺乏良將時，要以「諜報」的「武將調略」，來拉攏敵國優秀的將領或是浪人來鞏固自己的武力。

三、強健軍隊的組織「編成」：

要想百戰百勝，攻無不克，一定得要組織強健的軍隊，在編成畫面時，要依實際的狀況，仔細的將大名及重臣手下的部將分配清楚，尤其是各兵種的分配一定要注意了，不要將金錢做無謂的浪費。

四、資金源的確保「內政」：

在遊戲中，資金的來源是來自每季節的商業收入，以及每年秋季的石高收入，要想在這些徵收時期到時獲得較大的利益，就要善用「內政」指令中的一

二、死亡敗北：

自己所選擇的角色死亡時，除大名有3次後繼的權力外，其餘如重臣、部將、浪人三種身份的角色死去的話，遊戲便結束。

三、日本戰國結束：

當你玩的時間過長，超過1643年《實永20年》時，遊戲會依歷史時間推延太久而自動結束。

戰略回合之說明

●A鈕：叫出戰略視窗及決定指令用。

●B鈕：結束戰略視窗及取消指令用。

●指令的選擇・決定：

以十字鍵來移動游標至選擇指令，在決定使用那一項指令後，畫面便會出現重臣一覽表，看你要對誰行使指令，決定後按下A鈕，便會出現「實行」與「中斷」兩選擇，確定後按下B鈕即可。

●指令實行之差異點：

除了你選重臣為身份外，其餘如部將及浪人能使用的指令皆不多，而即使重臣他能和大名使用一樣的指令，但在大名下達指令給重臣時，重臣仍需服從。

你使用戰略回合的指令時，每一個人（不論身份），一回合只能行使或接受命令一次而已，一旦使用過了，畫面上便會將此名武將姓名變色，以和未行使指令的白色姓名武將加以區別。因此武將愈多，能使用的指令種類及次數也愈多。

你下達命令給手下後，若此名武將忠誠度不高的話，往往有可能拒絕你的命令，因此也要多加注意。

戰略指令之說明

類別：大名使用之指令

◎內政：

自己國家的內政管理之指令群，內政能力高的武將最適合從事此類工作，效果優於內政力低之武將，而內政施行好的話，施行內政那武將所在之城的人民感情便會上升，該城的大名能使用之戰略指令介紹如下：

一、稅率變更 費用：0

更改所屬領土的收成徵收稅率，共有三種制度如下：

- 1 四公六民……輕稅（住民感情+2）
- 2 五公五民……通常之稅率（住民感情±0）
- 3 六公四民……重稅（住民感情-2）

二、土地開墾 費用：一次100金

可開發耕種之土地，提升石高值，秋季收成也較多。

三、治水工事 費用：一次100金

建築防範、水災等災害的防禦工事，使災害發生時損壞較低。

四、商業投資 費用：一次100金

提升城內的商業發展，使商業值上

升，在每季的商業收稅金額便會提高。

五、增築工事 費用：一次100金

提升城的規模，便是指城的防禦值，在遭受敵人圍城時較不易陷落。

※收入概述：

收入共有兩種，商業收入是指每季節從住民那徵收所得的金額，商業值高的城，收入便愈多。而石高收入所得的金錢，則是每年秋季可獲得，金錢數較龐大，而所得的金額數是依你各城的石高值總合而定，而在石高徵收金納入時，同時也會扣除自國所有武將的俸祿金額，若不足時，忠誠度便會下降。

◎外交：

行使外交指令，需外交能力強之武將行使，效果才會好，也較易成功。要注意的是，若行使指令失敗的話，實行指令之武將的忠誠度有下降的可能性，若行使外交指令失敗的人是該大名或是重臣，其配下的所屬部將的忠誠度，也會有下降的危險。而外交指令群介紹如下：

一、同盟締結 費用：一次100金

與他國大名締結同盟體，可防止他趁你出兵之際攻打你，這指令最好一開始便使用，是關係你事後遊戲進展的重要關鍵。

二、同盟破棄 費用：0

與同盟國結束同盟立場，通常在你欲攻打同盟國之大名時使用。

三、共同作戰 費用：一次100金

選出一名武將與它國進行共同作戰交涉，實行之後，決定欲共同攻打之國家後，再按一次「實行」，與你交涉之國便會告訴你是否答應，而你與它國交涉共同作戰之國，最好他們與合力攻打國之友好度低，才較易成功，一旦成功，和你聯手之國家會在時機到時約定

攻打國進攻。

四、他國援助 費用：一次100金

與他國友好度低下時，便要用此指令來提升，除了在一般戰略畫面中，一些大名主動會來找你求助外，你也可以用此指令花錢支援未來找你求援，而又與你友好度低下的國家，可使雙方緊張關係較為緩和。

五、援助要請 費用：0

以此指令可向他國要求軍資金援助，對友好度較高的國家較易成功，而你指派使者之外交能力也要好才會更容易促成此事。一旦成功可獲得50金的援助。

六、朝廷寄進 費用：一次100金

向朝廷的天皇獻上貢金，不論你指派誰去，都可使你勢力之天大的威信同上提升2的數值。

※與海賊眾的外交：

行軍時，若遇到渡海的瓶頸時，一定要用「外交」指令中的「他國援助」，並將游標的色框移至海上，才能與海賊眾打交道，必需要有持10以上的友好度，你的大軍才能渡海而行。

◎諜報：

一、武將調略 費用：一次100金

拉攏其它國家的武將或浪人加入我軍，對忠誠度愈低的人愈容易成功，尤其是浪人，成功機率很高，但有些頑固人（通常是名將）較不易成功。一旦成功之後，敵將或浪人便會成為你的從軍部將，供你調配，但要注意其忠誠度是否適低才行。

二、武將暗殺 費用：一次100金

指派一名武將派忍者刺殺自勢力國以外的敵國武將或浪人，不過成功機率

十分的低，不太可能有強將被你暗殺來K掉，因此此指令顯得非常不實際。

二、惡評工作 費用：一次100金

到敵國對某名武將散佈其侍候太差的壞話，使其忠誠度下降，過低時可能他會叛逃將大名殺掉，或是出走、自立……等。你也可以利用此些金額低費用的忠誠度到相當低時，再將他給拉過來我軍。

四、情報收集 費用：一次100金

提升自軍的情報能力，過低時，在戰鬥中若遭敵奇襲的話，有損軍威。三回合內無法行動。

◎編成：

武將的升遷調度，兵力的補充及鐵砲的購入……等軍事準備的指令，其編成畫面如下：

軍：武將之身份及部隊編號。

大…大名
重…重臣（身份）
部…部將
部1為大名所屬部隊
部2～8為重臣所屬部隊（部隊編號）



忠：武將對大名之忠誠度。

俸：此名武將的俸祿。

兵：武將配下的士兵數。

鐵：此名武將的鐵砲持有數。

※編成事項：

1.行使人事指令時，需將游

標指向武將名字的前方按下後，畫面上便會依你所指的武將身份，出現不同樣的指令。

2.此時，若要進行編成，便將游標由武將名前移至後方，你便可以調整俸祿、兵數及鐵砲數。鐵砲依市價不同而有差異，要仔細處理以免金錢用盡。至於俸祿，你每向上調1，那名武將對所屬侍俸之大名的忠誠度也會向上提升1。

3.大名在編成畫面中，除了購買鐵砲及補充兵源外，其餘人事上的指令一概無法對君主之大名使用。

◎編成場合之指令～選擇重臣時～

一、部將降格：考身份為軍團長之重臣降職為部將，會使其忠誠度減少，但在部將不足，而軍團長過多時，這是必要的手段。

二、武將解雇：

將重臣解雇不用，成為本城的浪人，隨時有離開的可能。

◎編成場合之指令～選擇部將時～

一、重臣昇格：

將部將提拔成為重臣，使其能擔任軍團長，忠誠度也會向上提升5，在無軍團長而有太多部將時，提拔一優秀人材為軍團長，並將其部將解雇，又可以組成另一支軍隊。

二、所屬變更：

將游標指向部將的姓名後按A鈕，選擇此項指令後再以A鈕決定，便可以讓此支部隊變更所屬的軍團，此如說武團有3個軍團，分別為大1、重2、

及重3，而此部將原本為部1，是屬於大名的從屬部隊，在你按下此指令後，可以選擇將他的部隊改換成由重臣軍團長所帶領的重2或是重3（2軍或3軍）。這樣一來，玩家們可視狀況來自行決定如何搭配。

三、武將解雇：

同重臣編成指令中的「武將解雇」一樣，將部將解雇成為浪人。

戰略指令之說明

類別：重臣及部將使用之指令

重臣及部將在戰略回合時，都有受到主公（大名）命你去從事某項事件的可能，或許是開發，或許是出兵打仗，在大名對你下達命令後，畫面上會出現這兩名角色身份的專屬指令，是表示對命令的回應態度，在此將四種指令介紹如下：

一、遂行：

在大名命你做某項事時，若照辦，便是照主公的意思去辦，但若不予理會按下終了，則會使你對大名的忠誠度下降。

二、放浪：

離開（大名），前往他處，旅行至各國尋訪中意的君主，而使用此指令時，你配下的士兵數會減半。

三、獨立：

唯有重臣才能使用的指令。使用此指令的條件有二，一是必需你的軍團佔據住一個城，例如你的大名指派你行軍時，只有你一個軍團出兵攻打敵城，後來並打下此城據守，這便是第一個條件。

第二是你佔據一城後，不可以再讓其它軍團進駐此城，你駐守的城內的部將，全部是要自己的所屬，例如你的重臣編號是「重2」，那此城內所有的從屬重臣編號也要是「部2」才行。

有了以上兩個條件後，在戰略回合時，使用獨立的指令，便可脫離你的大名，自己成為新的大名。

四、謀反：

只有身份為「部」（部將）的人，才能使用此指令。此指令是在戰略回合時，由部將操作使用。由於你身份一直為部將，當你無法一展長才，你便心懷異志想殺掉軍團長，自己取而代之，如此一來，便可擁有更大的權勢。

而若是謀反成功，原先你所聽命的軍團長便會被你所殺，你則可取代他地位，如你就是大名，你便成為大名，死的是重臣，那你便成為重臣，而使用此指令失敗的話，則會被貶為「浪人」。在此奉勸一點，此指令並不易成功。

戰略指令之說明

類別：浪人使用之指令

一、移動：

在你現在之所在的城市，移至距離其它國家的本城旅行，通常是你在此國中沒有找到合適的人侍奉他，所以才使用此指令移至其它國家，查看有無好的發展。

二、募集：

以「浪人」的身份招募武士加入你的部隊中當大兵，兵愈多，在你「浪人」的身份向你所停駐之城的大名或是重臣請求擔任部將的「仕官」指令時，會較容易成功，募集的人數在10人以上更好。

三、訪問：

按下此指令，畫面上會出現此城內的大名或是重臣的全一覽表，你可以對你中意的軍團長訪問，看看此人對你的印象怎樣，若是「良」的話，則在你對此軍團長使用請求「仕官」的指令時，較容易成為其部將。

四、仕官：

想從「浪人」的身份變成「部將」時，便要使用這個指令，可選擇一名身份為「大名」或是「重臣」身份的軍團長，來成為你請求「仕官」指令的對象，一旦成功後，你便會成為那名軍團長手下的部將。但要注意的是，若你行使「仕官」指令的軍團長其配下部將人數已滿（達8個部將），便無法再要求加入。

機能設定的說明

◎BGM（音樂）：

表示畫面上的背景音樂切換開關，切（ON）時便是要，切（OFF）時便不要。切換的決定鈕為A鈕。

◎他戰鬥：

在行軍回合時，若兩敵國在互相交戰，畫面上會顯示交戰的狀況，可選擇要看或不看，（ON）便是要，（OFF）便是不看。也是以A鈕來切換。

◎西曆：

切換地圖畫面上，年號的表現方式。在此遊戲中，共有西元及日本古代年號兩種顯示方式，當你以A鈕將西曆選擇（ON）時，畫面上所顯示的便是西式的年號，而若是你將西曆切（OFF）時，那畫面右上角的西元表示便會不見，而成為日本古代的年號。玩家可以依喜好更換。

◎セーブ（記錄）：

當你玩到一半若是不順手，想要重新來，由上一次記錄（セーブ）的地方再開始時，不必按主機的重新鍵（RESET），只要使用「機能」指令中的選

◎ロード（提出）：

當你玩到一半若是不順手，想要重新來，由上一次記錄（セーブ）的地方再開始時，不必按主機的重新鍵（RESET），只要使用「機能」指令中的選

一項「提出（ロード）」的指令，便可直接使遊戲回到你上次記錄的地方。

◎中斷：

不玩遊戲時，在記錄之後，可用此指令使遊戲結束，畫面上會出現「先關電源，再按取出鍵（ELECT）拿起卡匣」的字樣。若你真不玩了，便照它的指示作，若是還要再玩，只要按下A鈕便可以繼續。

在一個季節中，最常使用到的場合便是「行軍」，在此分三個大項來說明各指令的用處。

行軍回合之說明

◎一般地圖移動：

一、行軍：

讓你所決定的軍團長，以軍團之移動力來向它城行軍。

二、強行：

使用急行軍的命令，讓你指派軍團以行軍兩倍的範圍來移動，但會使總士氣值下降10，未滿10時便不可使用此指令。

三、渡海：

欲由鄰海之國渡船至對岸國家所用之指令，但使用此命令之國家，與海賊眾的友好度要達10以上才行，並且行使渡海的部隊駐城，也一定要在海邊才行，至於與海賊提升友好度的方法，請見「外交」指令中「他國援助」項目的說明。

四、待機：

不做任何行動，停留在目前駐軍的地方。

◎遭受敵軍攻城時：

一、應戰：

在遭受敵軍攻打時，用此指令可指派城中的軍團出城迎擊，與敵軍發生野戰。

二、籠城：

不願出兵與敵軍對戰時，按此指令則待在城中遭受敵軍「包圍」或是「襲擊」的攻擊，在城的周圍堅守時，用此指令可使敵大軍圍城緊要，甚至威脅到戰事，減少我軍傷亡，但會使城內士氣下降，而你的規模不高的城，若遇上高規模戰，反而有被敵軍攻城的可能。

◎我軍在攻打敵城時：

：

一、強襲：

以士兵直接對守城進行強襲攻擊，可使敵城規模損傷過重，但會消耗我軍士兵，若士兵太少，千萬不要盲目強襲，一旦失手，可能敵城規模未減，而我軍士兵全滅，弄不好還會使軍團長或部將死亡。在攻城時，最好讓軍團主力將敵將帶大軍攻城較有利。

二、包圍：

以士兵包圍守城，不會損傷我軍士兵，在包圍時敵軍總士氣值會不斷下降，一旦降到底時，便會落城投降。但使用此指令時，最好將包圍的士兵數量大過城的規模，才易使包圍生效。

士氣增減之影響與說明

新II代這遊戲，士氣的增減與作戰有很大的關係，同樣有兩軍作戰，比如說一方為士氣50、兵數50，和一方士氣99、士兵35的部隊交手，兵數少的反而有可能會獲勝。士氣低落的一方，往往在對戰時，攻擊較不具效果，有時甚至打敵人0的傷害，自己卻損失了。在此，將士氣對戰爭的影響加以說明如下：

◎士氣對軍團之影響：

：

士氣若為0時，在行軍中每過一次行軍回合，士兵數便會減半，一直到0為止。

戰鬥時，若士氣低的話，即不容易

打中敵人，自己在遭受攻擊時，損害會很大。

◎士氣對城之影響：

在蘇城場合中，若城內的士氣到0時，便會城陷。

◎士氣的增減時機：

在行軍回合三、結束後，各軍團或是被圍攻的城之士氣回復狀態如下：

一、待機或是待在城中備用之軍團，士氣可恢復5。

二、未受敵軍攻打之城及被包圍在城中的守軍，士氣可恢復10。

※備註：除了以上兩個回復狀態外，被圍攻的守軍在每一次包圍指令下達時，便會扣10的數值，不會到三次行軍完才扣。而在城外包圍的攻擊軍團，在三次行軍後若未攻下該城，便會扣10的士氣值。

重臣、部將、浪人之行軍回合說明

大名以外的各身份武將行軍場合時，都有一些特殊的限制在，請看以下說明：

◎重臣：

在大名命令你行軍時，若你「遂行」照辦，便需照大名的意思走到他所要你的駐軍位置，若大名未命令你時，你則可依自己的意思，帶領軍團中的部隊行軍至你所想行軍之處。

◎部將：

部將的行軍能力，完全決定於大名或是重臣所下達的命令，隨從軍團移動。

◎浪人：

浪人由於不是「官」，所以不必行軍

行軍移動之差異

◎移動力：

武將的移動力，是表示他在一個軍令回合中，所能夠移動的距離。一般軍團的行軍速度，完全決定於擔任軍團長之大名或是重臣們自身的移動力數值。

◎移動地形：

在日本全土的地圖上，只有設定平地、山、湖或海四種地形，通常移動力1的武將擔任軍團長的話，他帶領的部隊只能在平地行走，而2以上的軍團長，則連山也可以行軍。至於湖及海，則是要你有渡海的指令，部隊才能過。關於渡海的指令，必需與海賊保持10以

上的友好度才行，方法則請查閱「內政」指令中的相關說明。

◎季節之影響：

若遇上天災的「大雪」，則東北及北方全土之國境，其軍團卻仍要行軍時，只能有移動力1的移動格數，也就是只能在平地行走。

戰爭回合之說明

在行軍中與敵軍在城外遭遇野戰時，便會進入立體的戰爭畫面，在一場戰爭中，戰場上除我方軍團及敵方的軍團外，攻擊雙方尚可再加入一支援軍部隊參戰，總共戰場上最多有四個軍團。

在戰鬥中，你的軍團和敵人軍團各用完一輪指令後，便度過一回合，在十二回合後戰鬥會自動結束，攻擊方需退却。

◎戰場上部隊的操縱方式：

一、部隊一覽表的選擇移動：

在輪到你行使作戰指令時，若將游標移至空格上後，再按下A鈕，便會叫出我方出戰部隊的武將一覽表，你可以畫面上的資料做大致判斷後，以游標指向欲行移動部隊之武將名，當你決定後，畫面便自動更換為戰場，游標也會指向剛才你指的部隊，等待下達指令。

二、部隊直接選擇移動：

若你不要分析什麼資料，要直接移動的話，可在戰場上直接以游標指向自軍部隊後，按下A鈕，畫面便會出現指令，等待你下達移動指令。

◎戰爭時指令說明：

一、遂行：

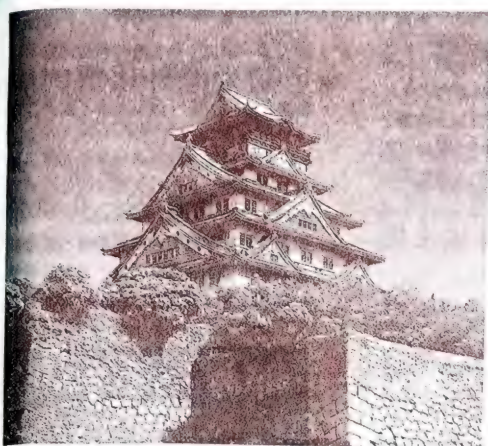
當你選擇遊戲的身份為「部將」時，在戰場上無法下達移動指令，完全仰賴軍團長的指揮，在他命令你時，按下此指令便是照軍團長的意志移動。

二、突擊：

只有軍團長才可下達的指令，可在指令施行後，命令未移動的部隊向敵方展開攻勢。使用此指令時要三思，要真正你的部將攻擊戰力皆強，部隊內士兵也多，才可以這樣玩，不然可會有反效果的。

三、移動：

移動及攻擊的指令。當你移至敵人所站之格時，便會自動發生戰鬥，而每名部將移動之格數，則和他的移動力有關。



四、強行：

命令部隊急行軍及攻擊的指令。此指令和在日本地圖上，行軍回合的「強行」指令一樣，都可以走比「移動」指令多2倍的距離，而與敵軍行至同一格內時，一樣會自動發生戰鬥。雖然可一下子到達較遠的位置，但士氣反而會下降10，士氣太低則攻擊力會受到影響，士氣到0時，士兵數還會自動減少。

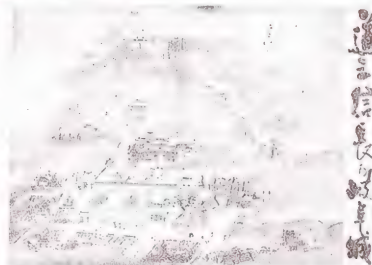
五、鐵砲：

以「編成」指令中所購得的鐵砲向敵人攻擊。但此指令必須要敵人與你相鄰時，你才能夠使用，數量愈多，攻擊力便愈大。

六、援軍：

我方軍團長在戰場上，向其它國家的大名或重臣要求出兵援助我方之指令。被要求之國，除非是自己的勢力統治之屬城外，向其它敵國要求援軍時，在地理上一定要是相鄰此戰場之國家，並且和我國友好度很高，才會容易答應你的請求派兵助你。

而援軍召喚成功後，兩回合展開後，援軍便會開到，然後自動協助你作戰。



七、退卻：

由戰爭之地退出，但一旦退出便是戰敗。

※備註：兩個部隊在同一格的地形上交手後，在入形的身旁會有上下兩個小數字，上面那個是此戰扣掉的士兵數，下面數字則是士氣的扣損數（指此部隊自己的士氣度，而非全軍團之士氣度）。除此之外，在交手一完，畫面下方也會出現結果一覽表，以方便你來查看。



◎攻擊方勝利條件：

一、殺死守方大將（大

名或重臣）。

二、攻陷守方居城。

三、守方退卻而走。

◎攻擊方敗北條件：

一、攻方大將（大名或重臣）被殺死。

二、攻方退卻而走。

三、戰爭經過十二回合結束，攻方自動退卻。

◎防禦方勝利條件：

一、殺死攻方領兵大將（大名或重臣）。

二、攻方退卻而走。

三、戰爭經過十二回合，攻方自動退卻。

◎防禦方敗北條件：

一、守方大將被殺（大名或重臣）。

二、守方退卻棄城。

三、守方之城被強襲攻落。

四、攻方將守方之城的士氣度包圍至0而落城。



◎移動力：

移動力是表示一名武將在戰場上行動的能力，在「移動」指令施行時，你在戰場上依地形所消耗的移動力不同，能夠走的步數也有差異，而若使用「強行」的指令的話，能移動的步數會乘上2倍，但會扣總士氣值10的數值。

◎移動地形消耗一覽：



在戰鬥場合較動時，會有很多不同的地形，每個地形在移動時所耗的體力值皆不一樣，在此列舉如下：

- 一、平地：指戰場上完全沒有疊之地形；
- 二、森林：指戰場上的樹林地形；
- 三、沙濱：指戰場上的沙灘地形；
- 四、河川：指戰場上的河流地形；
- 五、海洋：指戰場上的海洋地形；
- 六、岩山：指戰場上的岩山地形；

※備註：在戰場上，地形對戰鬥的影響是很大的，例如在森林地形中，由於視野受限，所以對敵方的攻擊力會降低，而對己方的防禦力會提高。

◎災害對戰爭的影響

在戰場上，除了地形之外，還有氣候對戰爭的影響。例如在雨天或霧天時，由於視野受限，所以對敵方的攻擊力會降低，而對己方的防禦力會提高。此外，在風天時，由於風力的影響，所以對敵方的攻擊力會提高，而對己方的防禦力會降低。

◎部隊顏色之說明：

- 一、使用 1 號部隊的玩家部隊顏色：青色
- 二、使用 2 號部隊的玩家部隊顏色：紅色
- 三、電腦所控制之部隊顏色：綠色
- 四、攻擊方部隊之援助部隊顏色：黃色
- 五、防禦方部隊之援助部隊顏色：紫色

◎部隊行動至各地形之高地上時的視線範圍：

在戰場上，部隊行動至各地形之高地上時，其視線範圍會有所不同。例如在平地地形上，部隊的視線範圍會比較大；而在森林地形上，部隊的視線範圍會比較小。

- 一、平地（指戰場上完全沒有疊之地形）；
- 二、山丘：指戰場上重疊一格之地形；
- 三、高山（指戰場上重疊二格之地形）；

在戰場上，地形對戰鬥的影響是很大的，例如在森林地形中，由於視野受限，所以對敵方的攻擊力會降低，而對己方的防禦力會提高。

◎氣候對戰爭移動之影響：

- 一、晴天或是多雲（晴れ、曇り）；
- 二、雪、雨、夜；
- 三、大霧；

◎城之狀態表資料說明：

- 一、規模：最低 0 ~ 99 最高
- 二、石高：最低 0 ~ 99 最高
- 三、總兵力：最低 0 ~ 99 最高
- 四、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 五、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 六、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 七、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 八、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 九、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 十、總士氣：最低 0 ~ 99 最高

在戰場上，部隊行動至各地形之高地上時，其視線範圍會有所不同。例如在平地地形上，部隊的視線範圍會比較大；而在森林地形上，部隊的視線範圍會比較小。

- 一、平地（指戰場上完全沒有疊之地形）；
- 二、山丘：指戰場上重疊一格之地形；
- 三、高山（指戰場上重疊二格之地形）；

在戰場上，地形對戰鬥的影響是很大的，例如在森林地形中，由於視野受限，所以對敵方的攻擊力會降低，而對己方的防禦力會提高。

◎氣候對戰爭移動之影響：

- 一、晴天或是多雲（晴れ、曇り）；
- 二、雪、雨、夜；
- 三、大霧；

◎城之狀態表資料說明：

- 一、規模：最低 0 ~ 99 最高
- 二、石高：最低 0 ~ 99 最高
- 三、總兵力：最低 0 ~ 99 最高
- 四、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 五、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 六、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 七、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 八、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 九、總士氣：最低 0 ~ 99 最高
- 十、總士氣：最低 0 ~ 99 最高

最高

表示此城的農產值，影響一年之中收入最多的秋季納稅的金額數。此值可用「內政」指令中的「土地開墾」來增加。

三、商業：最低 0 ~ 99 最高

表示此城商業的繁榮度，影響每個季節開始時，自動徵收的賦稅金額數。此值可用「內政」指令中的「商業投資」指令來增加。

四、治水：最低 0 ~ 99 最高

表示此城治理防水工程的程度，在颱風發生時，較不易受到太大的侵害。此值可用「內政」指令中的「治水工事」指令來增加。

五、士氣：最低 0 ~ 99 最高

表示此城軍團的總士氣值，在遭受敵軍圍城攻擊中的「包圍」方式攻擊時，一次會下降 10 的數值，到 0 時，一樣會算戰敗落城。

六、住民：最低 0 ~ 99 最高

表示此城人民的服從程度，太低時會有發生暴亂的可能，一旦發生暴亂，會影響到此城的商業收入值。此值在使用「內政」的指令時，或多或少都會提升，除非你調高稅率。

◎軍團之一覽表狀態說明：

一、移動力：

數值表示此軍團的行軍能力，關係到部隊的行軍場合移動，因此格外重要，而一軍團的移動值，完全取決於擔任軍團長的大名或重臣其自身的移動力值。

二、總兵力：

表示此部隊士兵總共的數值，可在

「編成」中補給。

三、總鐵砲：

表示全部隊擁有的鐵砲數，可在「編成」指令中依市價購買給武將。

四、總士氣值：

表示軍團全體之士氣數值，低時在戰鬥中非常不利，遭受敵人攻擊損傷也較大。

◎勢力之狀態說明：

一、總石高：

表示你所統治的所有城之石高值總和值。

二、友好度：

表示你與此國的友好程度，低時有遭受敵人優先考慮攻擊對象的可能。反之，若高時，則與此國較不易發生戰事，行使外交指令也容易成功。

三、情報力：

表示你國家收集情報的能力，此值影響到各回合日本全國使用指令的先後順序。而此值在低時，若與情報力高國家交戰時，可能會有「奇襲」的可能，一旦中此攻擊，三個回合內部隊完全不能移動。

四、總兵力：

表示此大名勢力下各城之士兵總數量。

◎武將之狀態表說明：

一、忠誠：

最低 0 ~ 99 最高

大名完全沒有此項數值，而浪人在未任官前的數值為 0，要任部將後才開始有此數值。此值表示此國武將（重臣或部將）對大名的效忠誠度，太低時，若你命令部將做事，他有不順而棄官而成為浪人的可能。而另一項壞處便是，

你的部下有可能心生異心而除掉你，或是謀反、獨立……等等。此值可用「編成」指令提高武將的俸祿，來升高其忠誠度。

二、威信：最低 0 ~ 99 最高

大名才有的數值，數值高的話，會使外交指令的成功率，及對部下令達指令的服從率提高，同時此值也是破關條件中的一項必要項目。用「外交」指令中的「朝廷寄進」，可使此值提升。

三、俸祿：

最低 0 ~ 250 最高

將重臣或部將的俸祿提高的話，只要增加此人忠誠度作用而已，此外並無其他意義。此值也在「編成」指令中可提高。

四、兵力：

最低 0 ~ 90 最高

表示此名武將所帶的士兵數，士兵愈多，戰鬥時愈有利，而每名移動所帶士兵之數目，依照其統率力不同而有差異。此值在「編成」畫面中也是可直接提升，但要扣軍資金。

五、鐵砲：

最低 0 ~ 90 最高

表示此武將部隊擁有的鐵砲數目，能購買的隻數也是和你的士兵人數有關，在戰鬥時，鐵砲愈多則攻擊威力愈強。而在購買時，是以「編成」指令來叫出購買畫面，將游標移至「鐵」字樣處後，按下 A 鈕便可購買，每隻價格在畫面右下方會顯示，價格在 30 ~ 50 之間，



而購買一隻後，價格會乘2倍，在遊戲初期最好少購買。

六、移： 最低1~9最高

表示此名武將的移動能力，在戰場上有很大的影響關係，而擔當軍團長的大名或重臣，他們的移動能力更關係到行軍時在日本地圖上行走的範圍。

七、統： 最低1~9最高

表示此武將的帶兵能力，此數值乘以10，便表示此名武將最多可帶的士兵人數。

八、戰： 最低1~9最高

表示此名武將的戰鬥能力，數值愈高，打仗時攻擊傷害愈狠。

九、內： 最低1~9最高

表示此名武將的內政能力，能力高者再行使對內政事時，較易成功且效果會較好。

十、外： 最低1~9最高

表示此名武將的外交能力，能力高者在行使對他國的外交指令時，效果和成功率都會較高。

十一、工： 最低1~9最高

從事此名武將的謀略能力，能力高者在行使謀報的相關指令時，效果會較好，成功機會也較大。

各事件種類介紹

◎豐作：

收成良好，可使當年秋收賦稅乘2倍，當地的住民感情也會上升5的數值。

◎凶作：

收成惡劣，會使當年秋收賦稅減半，當地住民感情也會下降5的數值。

◎飢饉：

發生饑荒，當年秋收賦稅完全沒有，而住民感情亦會下降15。

◎疫病：

發生傳染病，會使此城石高值下降，住民感情下降10的數值。

◎大地震：

會使城的規模減半，並使發生地震那城石高值降低。

◎颱風：

會使石高值下降，若發生颱風城池水度良好，則損害會降低。

◎大雪：

冬季下起大雪，會使東北及北方的日本土地被雪覆蓋，此時不論行軍或戰爭，都只能移動一格。

◎一揆：

住民感情太低時便發生暴亂，會影響此城商業收入，嚴重甚至我軍被驅逐。

◎一向一揆：

本願寺一向宗的信徒藉機鬧事，發生後很可能此城獨立，成為本願寺大名的勢力。

◎南蠻人渡來：

外國人傳達新的製槍技術，可使鐵砲市價降低20%，也能使商業值上升10的數值。

◎牧師傳教：

外國宗教的牧師來傳教佈道，可使商業值上升5，鐵砲價格減低10金，但會使住民感情降低20。

◎築城技術的進步：

發現新的製造技術，可使發生之地

其它同勢力大名所統治的所有城之規模向上升1的數值。

◎討伐令：

朝廷對你下達的討伐命令，除同盟國外，其餘所有國家對你的友好度都會下降30以上的數值。

◎征夷大將軍：

當你達成威信99，總石高一萬石以上，全日本各大名中，總石高值最大及占領日本中央的二條城時，朝廷便會封你此官，接受後遊戲便結束，不接受尚不會終了，還可依目前狀態繼續玩下去。

日本年號及西曆之對照表

元 號	西 曆
天文(てんぶん)	1532~1554
弘治(こうじ)	1555~1557
永祿(えいりく)	1558~1569
元龜(げんき)	1570~1572
天正(てんしょう)	1573~1591
文祿(ぶんろく)	1592~1595
慶長(けいちょう)	1596~1614
元和(げんな)	1615~1623
寬永(かんえい)	1624~1643

各時辰與時間之對照表

時 間		
子(ね)	0時	黑夜 (凌晨)
丑(うし)	2時	
寅(とら)	4時	白
卯(う)	6時	
辰(たつ)	8時	天
巳(み)	10時	
午(うま)	12時	傍 晚
未(ひつじ)	14時	
申(さる)	16時	夜 晚
酉(とり)	18時	
戌(いぬ)	20時	
亥(い)	22時	

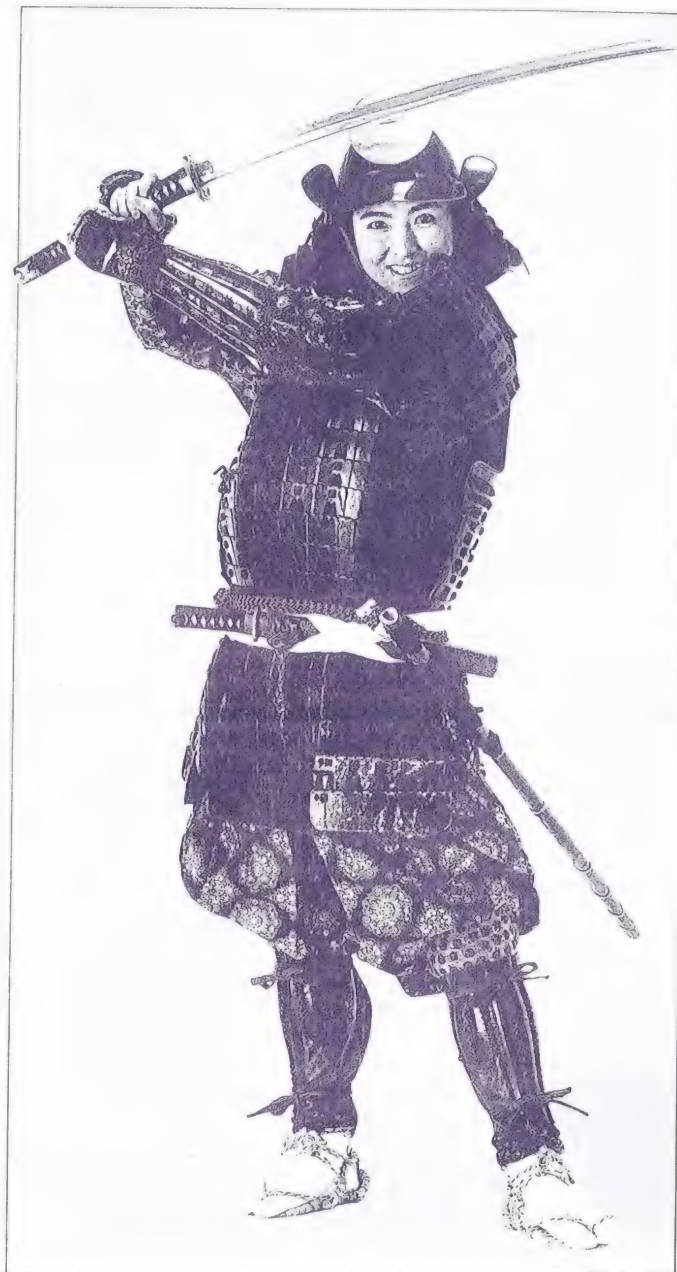
後記

玩過斬II這個遊戲後，感覺實在是太棒了，尤其其他的標題畫面，看起來一定令戰國「模擬迷」們感動的痛哭流涕。記得從前在FC版上的戰國模擬遊戲「不如歸」嗎？當初出卡之際，由於數量不多，一些鐵貨的SLG玩家們不知跑了多少路，才如願以償的取得此卡。此卡的展示動畫也是十分驚人的。

除了畫面精細外，在遊戲中的背景配樂及效果音也十分悅耳，完全忠實的保留了個人電腦版的風味，而在特定事件發生時，會有很棒的音樂合聲，如「台風」發生時，音效甚至模擬出呼呼響的風吹聲，實在是十分的逼真有趣。最值得一提的是它的讀取，雖然行軍畫面讀取並不很好，但是戰略回合的讀取卻十分的迅速，總和來說，讀取上算還差強人意，不過仍是一款很棒的遊戲。

在戰鬥系統上，感覺十分新奇有趣，從來沒看過戰鬥畫面有做到如此かわい(可愛的)，兩個人在戰場上鏖！鏖！鏖！的一陣亂砍，令人感覺十分好玩，有像IBM PC版上的「中國象棋」一樣，在接近後會以實際的打鬥畫面來戰鬥，多明朗！多痛快啊！

此遊戲最好玩的地方是他的人物選擇系統，不像一般的模擬遊戲只能選擇統治一國之國主，它可以選擇各種不同身份的人來進行遊戲。如此一來，玩家們在選擇上，大大的多了彈性的空間。任何心目中喜愛的武將，都可以操縱他活躍在亂世的舞台上，並且可以封官，拉攏他國人才，或是自己反叛將大名給殺掉，自己取而代之為國主，如此多姿多采的豐富內容，構成了亂世中的時代舞台，你若是在舞台上耀耀奪目的話，便趕緊加入我們遊戲的行列中，再參考此篇精彩的戰略講座來一展身手吧！





向高難度挑戰

若在簡單的模式中稱霸天下，則便可接著向更難的等級挑戰了。若能於等級7中稱霸，則你快真是的快打高手了。

強力抓扭技

在難度提升後，最顯眼的變化便是電腦的抓扭技了。一旦被抓到，則體力大概會少個一半以上。所以要注意會抓扭技的人。

結局不同

若在難難度以上的等級時破關，則結局畫面便會有很大的差異。在結束後會出現工作人員，且各角色也會有各種姿勢哦！

▼在被抓住後，體力會少很多哦！



▲攻擊的間隔短、快速，使體力大減。

▼若成功的打倒貝卡，則結束畫面會...



▲也有這種過關畫面會出現哦！

龍與肯的攻略法

在與龍、肯這兩位角色對戰的一定不能有任何的大意。因他們只要一有機會攻擊，則這都將成為一勝敗的關鍵哦！



用波動拳時前進攻擊

龍與肯的弱點在於擊出波動拳後那段身手不靈活的時候。所以我們可以利用這段時機來進行連續攻擊或投擲技。但若行動太慢，則往往會被龍或肯打出波動昇龍拳。此時你不但無法成功的完成攻擊，反而還會被昇龍拳擊中哦！



▲在飛躍過來時利用機會攻擊。

昇龍拳

▲強力的防空技。

▶在落地時是最好的反擊機會。

投擲攻擊

▲注意腳踢。

▲警戒飛躍投技。

◀若使用投技，則要反擊。

龍捲旋風腿



飛躍攻擊(2)



波動拳



對龍與肯的對策

龍與肯之所以強得令人害怕，這是因為他們可利用各種基本技來作出令人眼花繚亂的組合攻擊。在橫躍踢後的變化及各種投擲技都非常可怕，而在看到對方要打出昇龍拳的跡像時更要注意。

凱爾

凱爾可在他們打要波動拳時使出3段攻擊或接近他們用中掃腿或迴旋斬來牽制，然後再用迴旋斬及投擲技攻擊。在很近時迴旋斬及波動拳互擊時，可以後揮攻擊。

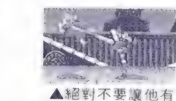
因龍與肯在打出波

塔爾錫

塔爾錫可用長拳來防止對手的接近，然後再以瑜伽火焰及對空防禦來使其不得近身。在近距離時也可利用火焰使其與波動拳互擊，而於對手身手不靈活時攻擊。

其實因塔爾錫與龍

動拳後，他們的動作將會有一段時間相當的不靈活，所以這時的機會一定不要放過哦！



▲絕對不要讓他有接近的機會。

朱雀...龍、肯的上昇昇龍拳的別名
青龍...龍、肯的跳躍直拳→直拳→昇龍拳通稱

各角色的攻略

我們可於遠處誘使龍肯打出波動拳，然後於上瞬間飛過去，至近距離給也很狠的一擊。但因他們對防禦很強，所以要把握好時間。尤其在他們用波動昇龍拳時更要小心。

E·本田

本田可一邊接近，一邊打出蹲下的張手，然後再以掃腿來封住波

動拳。若可成功的將他逼到邊緣，則但有機會可用飛躍或投擲的攻擊方式來打倒龍、肯了。



手攻擊。▶蹲下來用張

春麗

春麗可用低踢或元傳暗殺踢來逼龍肯，然後等破綻出現時再用

投擲技攻擊。投擲技打出的最好時機是在肯與龍的回轉掃腿揮空時最為有用。而若他們飛躍過來，則用投擲技。



牽制。◀用下盤踢來

布蘭卡

布蘭卡可用中掃腿及蛇上擊或迴旋攻擊來接近。若對手飛躍過來

，則也可用迴旋攻擊及蛇上擊來攻擊。因他的跳躍速度很快，所以可抓住機會3段攻擊。



對空防禦。◀用蛇上擊當

桑基爾夫

因龍、肯多會用波動拳來攻擊，所以桑基爾夫可以跳躍及投技來

抓準時機攻擊。而在令他們跌倒後，桑基爾夫可再馬上接近以掃腿、前胸直撲、中掃腿等組合攻擊。



倒他。◀用強掃腿掃

8位格鬥家能力比較表

以下將8位格鬥家的各種能力以表來分析，讓各位作為參考。

移動速度

1	2	3	4	5	6	7
春麗	凱爾	龍	布蘭卡	桑基爾夫	塔爾錫	肯

移動速度就是指在地面上移動的速度，也就是步行的速度。這能力越高，則地上戰的能力也會越有利。因這時可迅速接近對手來作出種種攻擊。



▲速度快對地面戰有利。

跳躍力

1	2	3	4	5	6	7
春麗	布蘭卡	塔爾錫	龍	凱爾	桑基爾夫	肯

這跳躍力是指角色所能跳至的最高度。這種能力常常會影響到空中戰的戰況。但有一點則必須要注意的，能跳的高並不就代表能跳得遠，所以不要被搞混了哦！



跳躍速度

1	2	3	4	5	6	7
布蘭卡	春麗	桑基爾夫	龍	凱爾	塔爾錫	肯

從名稱可看出，這是指跳躍的速度。只要從跳起至落下的時間能夠縮短，這樣子便能夠快速的攻到對手的懷裡了。這種能力在各種對戰模式中都非常的重要。



力量

1	2	3	4	5	6	7
E·本田	桑基爾夫	布蘭卡	龍	凱爾	塔爾錫	肯

這力量的評定標準是依各角色所會的最厲害必殺技為準。這也僅能顯示出這位角色的力量多寡，而不能以此來衡量此角色的實力或是否厲害。這點一定要注意哦！



肉搏戰能力

1	2	3	4	5	6	7
桑基爾夫	龍	春麗	凱爾	布蘭卡	塔爾錫	肯

這接近戰的實力是依各格鬥家對肉搏戰的擅長與否，這並不限格鬥家們用的是何種技巧。我們只依格鬥家們能將本身所會的技巧應用到什麼地步來評定順序。



E・本田的攻略法

因本田的各種必殺技破壞力十分的強，所以在與他對戰時要格外的小心。尤其要保持距離小心他的連續攻擊及投擲技。

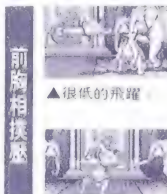
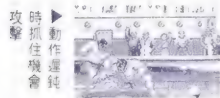


對本田的對策

E・本田的腳法尤其是掃腿，的有效範圍相當的廣，所以在與他對戰時要特別注意。當本田若過來後接著打出連續攻擊，往往會使玩家們所操縱的角色體力大減。

小心威力必殺技

E・本田的弱、中、強攻擊的威力等於其他角色的中、強、強攻擊威力的一倍，尤其在他飛躍後的原木踢更是可怕，其威力簡直與昇龍拳差不多。所以在與本田交手時，一定要打起12萬分的精神，小心他接近哦！



▲很低的飛躍

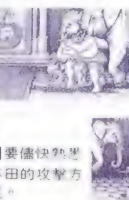


▲作好防禦

▲要注意這種情況的發生



▲在頭頂時要馬上跳起



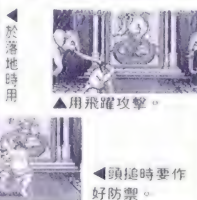
▲要儘快熟悉本田的攻擊方式



百裂張手(遠距離)



百裂張手(近距離)



▲用飛躍攻擊



圓木踢

▲以百裂張手攻擊，近距離時用投擲技，要小心。

▲作好防禦

各角色的攻略

E・本田的對空防禦技巧非常的強，所以儘量避免以飛躍的方式攻擊。一般的戰略常以掃腿等於本田使出土俵掃腿及掃踢時來牽制他。而在接近戰時，他的超級頭槌相當恐怖，所以在本田有使用超級頭槌意圖時要事先做好防禦。

龍與肯

因本田往往會於接近戰時打出蹲下的張手來牽制，所以龍、肯最

好在遠處以波動拳→對空防禦的攻擊模式來對付。若被本田逼到邊緣，則也可用波動昇龍拳哦！



▲以波動拳牽制本田

春麗

接近戰時雖對春麗比較不利，但還是可以低踢及元備暗殺踢來對

付本田。而若本田以土俵掃腿等技攻擊時，則可使其揮空，然後找機會用投擲技。



▲用元備及下盤踢牽制

布蘭卡

布蘭卡可以飛躍接近方式於地上展開牽制，或以迴旋攻擊來壓迫

本田。若本田飛躍過來，則可一邊打出中拳一邊跳到本田背後，這樣便有機會用3段攻擊了。



▲以飛躍攻擊牽制

桑基爾夫

桑基爾夫可以掃踢攻擊後再使倒抱頭槌。因本田往往會用超級頭

槌攻擊，所以若要抓住機會使用挫技則較困難。對付本田的頭槌，桑基爾夫可以雙截拳來擊落它哦！



▲用各種挫技攻擊

凱爾

凱爾可以迴旋斬及中掃腿來牽制本田的攻擊，然後等待本田自己飛過來。雖迴旋斬的攻擊稍嫌單調，但這確可幫助你先看清楚本田何時會攻過來，而且也可用來牽制本田。在蹲下的狀態時，凱爾一定要

有等待的氣度，不能因急躁而亂了攻擊的步驟，要不然被本田抓住可不是好玩的哦！



▲用迴旋斬牽制他的動作

塔爾錫

當塔爾錫在對付本田時，一定要將彼此的距離拉開才行，然後以瑜伽之火→對空防禦的方式來對付本田、使本田無法接近塔爾錫。但，有時候本田也會看準塔爾錫伸長的手或腳來攻擊，而使得彼此變成

互擊的狀況，所以塔爾錫在攻擊時一定要看清楚時機，而且要時常準備隨時以對空防禦技攻擊。



▲小心的使用對空防禦技

互擊OK...在互擊時對我方有利的狀況變化...本田於相撲壓、百貴落時起變化

春麗的攻略法

春麗的超級速度、極強的跳躍力及等在途中的戰法，這回可能要被粉碎了。在對付她時，嚴禁亂跳，最好以地上戰與她對決。



對春麗的對策

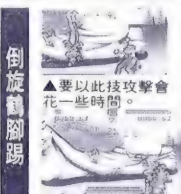
春麗所會的技法大多是以奇襲的方式或在對手有破綻出現時所用的投擲技等等，所以在與春麗對戰時，你要特別注意她的鷹爪腳、三角跳、及其他技法。

令人困擾的速度

在對春麗時首先要習慣春麗的快速攻擊。為能確實的抓住春麗的動作，最好在場地上戰時以中掃腿為中心來與春麗對決。然後再慢慢的找春麗的破綻，於機會出現時再狠狠的給她一擊，讓她跳不起來。



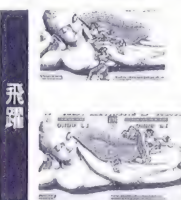
▲要抓住春麗以跳躍攻擊的時機



倒旋踢



▲要以此技攻擊會花一些時間



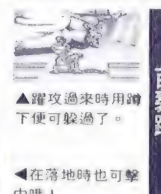
飛躍



▲看準落地的時候投出



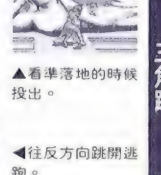
▲往反方向跳開逃跑



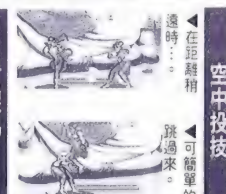
▲躍攻過來時用蹲下便可躲過了



▲在落地時也可擊中哦！



▲往反方向跳開逃跑



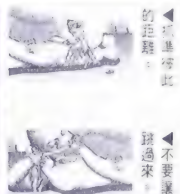
空中投技



三角跳



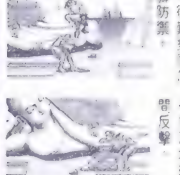
▲利用場地後攻擊



鷹爪腳



▲跳過來的時候



▲跳過來的時候

各角色的攻略

封住春麗快速的動作，是任一位對手在對春麗時所應注意的基本重點。在春麗有破綻出現時，還可利用此一機會飛躍攻擊，然後不能讓她有任何喘息的機會，要不然，她的反擊將會非常靈巧。而且，要作好對空防禦哦！

龍與肯

在地面戰時要以腳踢來牽制春麗的行動，等她露出破綻時，再以

迴轉掃腿掃倒她。此時還可飛過去利用投擲技等方式來作連續攻擊。在跳過去時若春麗逃遠，則要追上去。



▲以掃腿牽制

E・本田

本田在對春麗時要經常準備好，隨時打出超級頭槌，因為在春麗

飛躍過來時，這將會是個好的對空防禦技。若能成功，則有機會以掃腿與春麗進行地面戰，此時投擲技也很有用。



▲用頭槌來當對空防禦

布蘭卡

在春麗使用上段踢或下盤踢來牽制布蘭卡的行動時若以迴旋攻擊

來牽制就太冒險了。若有機會使春麗摔倒，則可利用跳躍方式作出各種攻擊。若春麗跳起來，也可用中拳攻擊。



▲出人意料之外的攻擊

桑基爾夫

桑基爾夫在春麗用上段踢及下盤踢來牽制時，他幾乎完全無法接

近。所以，要事先看出下盤踢，然後跳過去以環抱挫來攻擊。但要注意，若跳的不夠接近，則可能會被反擊哦！



▲用前腳直撲攻擊

凱爾

凱爾的基本戰法雖可以用等待的方式來對付春麗，但春麗也時常由空中以腳踢來攻擊。為了避免這方面的攻擊，凱爾在春麗飛過來時可用倒旋踢使其落空，然後利用這個時候抓住機會，於空中與春麗重

疊時抓住春麗，將她狠狠的往地上摔下去。這種攻擊方式將會使春麗的體力大幅減少哦！



▲在她跳過來時確實的將她擊落

塔爾錫

若塔爾錫能夠有機會將與春麗的距離拉開，則一定要努力的保持這個距離，不要讓春麗再度接近。若春麗用鷹爪腳跳過來攻擊，則因尋常的對空防禦技並無法有效的將她擊落，所以可用跳躍的長直拳或



▲要有隨機應變的能力

中足...在蹲下時所打出的中踢或中掃腿的簡稱
直立中踢...在不按十字鈕的時候所打出的中踢

布爾卡的攻略法

雖布蘭卡在地上的移動速度較慢，但他的跳躍力和攻擊的速度卻與春麗不相上下。而且，若不能習慣他的迴旋攻擊則相當危險。



注意快速亂戰法

在8位格鬥家中，布蘭卡的速度可算是最快的，他的跳躍攻擊會使你完全沒有時間去做好對空防禦而手忙腳亂，真是非常的可怕。在他以飛躍攻擊的方式攻過來時，往往會被他的三段攻擊所打敗，所以要非常的小心不可大意輕敵。

快速的跳躍是有的武器，

迴旋攻擊



▲要好好的防禦布蘭卡的攻擊。



▲有時也會被中拳所擊中，所以要小心哦！

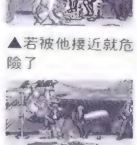


▲若被他接近就危險了。



▲在較遠時可以掃腿攻擊。

雷聲放電



▲有些角色還可用投擲技攻擊。

迴旋攻擊



▲快速迴旋攻擊。



▲以簡單的技巧迎擊。



▲這是對空防禦技。



▲在空中戰時要注意。

對布蘭卡的對策

若能做好對布蘭卡威力極強的跳躍攻擊，則要打倒布蘭卡就應不會是一件很難的事了。若他以中或弱跳過來時，將會很難防禦。因他的技巧很難簡單的反擊，所以不要正面衝突。



▲快速迴旋攻擊。



▲以簡單的技巧迎擊。



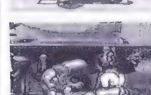
▲這是對空防禦技。



▲在空中戰時要注意。



▲要牽制以防他的接近。



▲連發的中掃腿很恐怖。



▲要抓住機會使他跌倒。



▲要抓住機會使他跌倒。

桑基爾夫的攻略法

若在與桑基爾夫對戰時不小心被他接近，他的抱頭挫將會令你陷入恐怖的深淵。所以一定要與桑基爾夫保持好距離哦！



POINT

小心各種挫法

在與桑基爾夫對戰時，首先一定要記住抱頭挫的有效範圍，而且一定不要進入這個範圍之內或被桑基爾夫所近身。所以，即使桑基爾夫再怎麼誘導你前去攻擊，你也不可以大意輕敵而走進這個死亡區域，要不然將會受到極大的傷害哦！

很廣的範圍。



倒抱頭挫



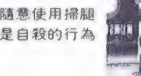
▲即使距離很遠也會被...



▲在瞬間就會被他抓住哦！



▲當然，跳躍攻擊相當的危險。尤其是打點高的時候。



▲若隨意使用掃腿等於是自殺的行為。

對桑基爾夫的對策

在面對桑基爾夫的時候，首先一定要小心他的飛躍攻擊。而且，因桑基爾夫的跳躍都非常低，所以你可以快速的飛躍來攻擊他。除此之外，也要做好對空防禦。



▲一定要十分小心。



▲若以前胸直接攻來。



▲以雙腳躍踢攻擊。



▲連續踢出。

前胸直撲



▲若以前胸直接攻來。



▲以雙腳躍踢攻擊。



▲連續踢出。

雙腳躍踢



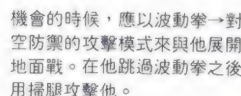
▲連續踢出。

各角色的攻略

因為布蘭卡對於對手的投擲技不是很擅於處理，所以一有機會就應該馬上跳過去，狠狠的將他摔出。在地上戰時他常會以跳躍或腳踢的方式來牽制對手，再以迴旋攻擊攻來，所以想好對策是最重要的課題。

龍與肯

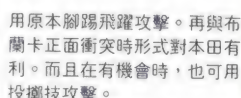
因龍與肯的飛躍攻擊對布蘭卡來說幾乎是完全沒有用，所以在有機會的時候，應以波動拳→對空防禦的攻擊模式來與他展開地面戰。在他跳過波動拳之後用掃腿攻擊他。



▲抓住機會用掃腿攻擊。

E·本田

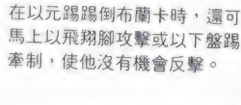
本田可用蹲下的張手及掃腿來一邊牽制布蘭卡一邊等待機會，使



▲蹲下時用張手攻擊。

春麗

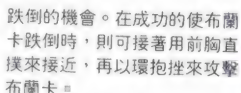
春麗可一邊以上段踢來牽制，一邊找機會用下盤踢、元踢攻擊。



▲飛躍過去攻擊。

桑基爾夫

桑基爾夫在開始時可以地獄突刺牽制，然後等待使用強掃腿使他

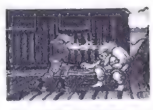


▲要好好地牽制他。

凱爾

凱爾在剛開始時也是以掃腿來牽制布蘭卡的行動，若與布蘭卡的距離相當遠，則可用迴旋斬來與他纏鬥。若以對空防禦來攻擊時，則可依彼此的距離分別使用反身拳及反身踢來依各種狀況的不同，作出

各種最有效的攻擊方式。凱爾在對付布蘭卡時，應可輕鬆的獲勝才對。



▲可經常用跳躍攻擊。

塔爾錫

若布蘭卡打出中拳飛躍過來時，則塔爾錫不可以高踢這種對空防禦技來對付布蘭卡的攻擊。他與春麗的情形相同，可依與布蘭卡的距離來決定要以跳躍長拳或跳躍長踢來對付布蘭卡。而且塔爾錫獨特的

瑜珈火球在對付布蘭卡時將會有很大的作用產生，所以有機會時不妨儘量使用。



▲用瑜珈之火來獲得勝利。

小欽踢...布蘭卡的跳躍弱，中踢的噁稱長拳...布蘭卡的蛇擊拳的通稱

各角色的攻略

在與桑基爾夫交手時所絕對必須遵守的鐵律便是絕不可進入倒抱頭挫的範圍之內。只要遵守這項鐵律，於遠距離展開各項攻擊，則桑基爾夫便沒有什麼好怕的了。而且若能做好對空防禦，那就更加完美了。

龍與肯

龍與肯首先要與桑基爾夫保持距離，再分別以強弱波動拳牽制他

，且於他跳躍時迎擊便可。若桑基爾夫在近距離時使用雙截拳，則可用迴轉掃腿使他掃倒，這樣就可確保安全。



▲在遠距離處用波動拳。

E·本田

本田在對桑基爾夫的基本技就是以掃腿來牽制，若他被掃倒，則

可於他站起來時使用超級頭槌來逃出危險範圍。在被逼到邊緣時，可用百裂張手來使桑基爾夫無法進一步接近。



▲用超級頭槌也不錯。

春麗

春麗可用元傳暗殺踢、上段踢、下盤踢來牽制桑基爾夫使他無法

接近。在他跳起時，春麗也可用開腳突拳來攻擊。若他以前胸直撲攻過來，則也可用投擲技來對付他。



▲以上段踢及下盤踢牽制。

布蘭卡

布蘭卡若讓桑基爾夫體力上受到某種程度的損失，則可用連續重

直跳躍於他接近時用生存踢迎擊。但若對手看破了你的攻擊方式則將會被反擊，所以此時可用地面戰對付。



▲跳過去使他產生混亂。

凱爾

凱爾可用中掃腿及迴旋斬來牽制桑基爾夫的攻擊，而若他以跳躍的方式攻擊過來，則也可靈活的運用凱爾所會的各項對空防禦技來迎擊，使他無法近身。尤其其中掃腿的攻擊更是不能輕忽大意。除此之外



▲以中掃腿及迴旋斬來牽制。

塔爾錫

雖塔爾錫在對桑基爾夫時，他占盡了各種優勢可獲得壓倒性的勝利，但在長拳或長踢時，要小心不要讓這成為桑基爾夫狙擊的目標。瑜珈之火→對空防禦的攻擊方式可完全封住桑基爾夫的攻擊，而



▲可讓他無法接近，輕鬆獲勝。

結果...各種挫法的有效範圍，絕對不可接近鳥籠...就是將對手逼到角落使他無法逃出。

凱爾的攻略法

雖然凱爾在打出迴旋斬後會有破綻露出，但因他的對空防禦很強，所以幾乎拿他沒有辦法。所以只有捉住其他各種機會來攻擊。



對凱爾的對策

凱爾的基本技配合上威力驚人的迴旋轉及倒旋踢，便可做出各種組合攻擊了。所以如果我們能夠好好的找出對付迴旋斬及倒旋踢的方法，這便等於是凱爾的威力減了一半哦！

封住倒旋踢的攻擊

凱爾最恐怖的武器便是他那由下至上的倒旋踢。這倒旋踢不但攻擊範圍十分的廣而且還可當作對空防禦兵器來使用，可封住任何的攻擊。所以，唯有在凱爾不準備用這項恐怖的對空防禦技攻擊時捉住機會致命追擊，我們才有機會獲勝。



倒旋踢



倒旋踢



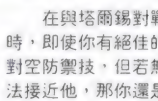
倒旋踢



倒旋踢



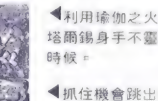
倒旋踢



倒旋踢



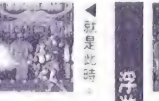
倒旋踢



倒旋踢



倒旋踢



倒旋踢



倒旋踢



倒旋踢

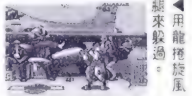
各角色的攻略

我們在與凱爾對戰時所能掌握的最佳攻擊機會便是凱爾在準備要做出迴旋攻擊或倒旋踢的這段時間了。所以一定要多多練習抓準彼此間的距離，及逃出對方對空防禦的方法，然後用盡畢生絕學死守這段距離。

龍與肯

龍與肯的基本戰法為波動神龍拳。此時即使波動拳與迴旋斬互擊

，我們也可連續的打出波動拳來攻擊凱爾，這樣凱爾便可能會出現破綻而被擊中。有時也可以龍捲旋風腿來躲避迴旋斬。



龍與肯

E·本田

本田難對付凱爾時為了對付他經常使用的中掃腿，他可用蹲下的

張手來有效的逼迫凱爾。而且，也可事先看清凱爾要打出迴旋斬的動機以跳躍接近，再用投擲技攻擊。



E·本田

春麗

春麗可以飛翔腳來飛向凱爾，然後誘使他用他的倒旋踢落空，接

著再以空中投技來攻擊凱爾。在接近戰時可用下盤踢，元傳暗殺踢來牽制級，用鷹爪腳攻擊，接著利用機會用投擲技。



春麗

布蘭卡

若凱爾以迴旋斬攻擊布蘭卡，則可於迴旋斬打出的瞬間，繼續準

備打出倒旋踢時以跳躍方式攻擊。然後在有機會時還可以用拳躍起接近，使用三段攻擊。利用速度上的優勢取勝。



布蘭卡

桑基爾夫

桑基爾夫最好能夠事先看出凱爾要打出迴旋斬的動機，以飛躍接近，找機會使出各種有效的技法來使凱爾受到極大的傷害。對桑基爾夫來說，能夠接近凱爾進而攻擊的機會並不多見，所以如果錯失了一次

，那可能便會造成終生的遺憾。因此，在對戰開台時，一定要施展各種技巧來接近凱爾，再一口氣將他打敗。



桑基爾夫

塔爾錫

塔爾錫在與凱爾格鬥時，可用瑜伽之火→對空防禦的攻擊方式來對付凱爾。這樣一來便應可得到勝利才對。在以這種方式攻擊時，塔爾錫的瑜伽之火往往會與凱爾的迴旋斬互擊。但這並不會造成問題，

只要你利用快慢不同的瑜伽之火來影響凱爾的攻擊步調，則相信凱爾一定會被火燒到的。

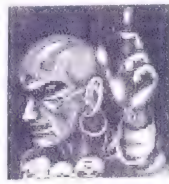


塔爾錫

秘拳…凱爾反身拳的通稱

塔爾錫的攻略法

對塔爾錫來說，如果你不會氣功之類的技巧或者你的速度不是很快，那你幾乎沒有贏他的機會。尤其其他的長手長腳更是要注意。



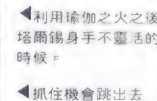
一口氣接近他

在與塔爾錫對戰時，即使你有絕佳的對空防禦技，但若無法接近他，那你還是英雄無用武之地。而且，就算你有機會接近他，你也要相當的注意他那異於常人的長手、長腳及特別的投擲技。所以，他可算是相當難纏的一位格鬥家。

一口氣接近他



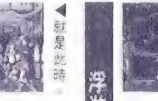
塔爾錫



塔爾錫



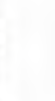
塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫

各角色的攻略

在對付塔爾錫時，如何跳過瑜伽之火、躲過各種對空防禦技及如何與塔爾錫取好適當的距離等，都是必須注意的重點所在。假動作及牽制等，在與他對戰時都可作為誘使他產生失誤的最好武器。而且，你也可以攻擊他伸長的手或腳哦！

龍與肯

龍與肯可用昇龍拳來攻擊他那長手及長腳，以波動拳來牽制他的

行動，而且待有機會時還可用龍捲旋風腿來拉近彼此的距離。接著便可使用投擲技等連續攻擊來將他打倒。



龍與肯

E·本田

E·本田可用飛躍圓木踢，相撲壓、百貴落等技巧來接近他找機

會攻擊。只要本田拉近了彼此間的距離，則有機會使出投擲技了。若可將他逼到角落，使用百烈張手。



E·本田

春麗

春麗在與塔爾錫對戰時，若有機會則可以跳躍方式接近，連打拳

鈕。而且可以假動作混合下盤踢來找機會使用投擲技。若能將他逼到角落，他就死定了。



春麗

布蘭卡

布蘭卡若用中踢或中拳的方式跳躍接近，

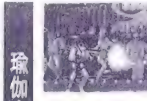
即使與他互擊，情勢也對布蘭卡有利。若用中拳擊中塔爾錫，則不要放過這種機會，馬上展開連續攻擊將他逼到角落。但要小心投擲技哦！



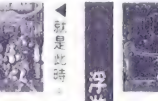
布蘭卡

對塔爾錫的對策

雖塔爾錫所會的組合攻擊並不是特別的強，但他利用特殊的瑜伽之火加上因練瑜伽術所變長的手與腳可攻擊遠方的對手，使他的技巧顯得非常豐富。所以從遠距離很難將他打到。



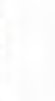
塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



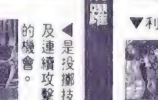
塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



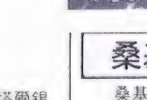
塔爾錫



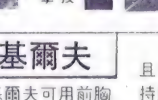
塔爾錫



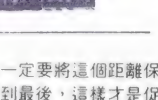
塔爾錫



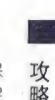
塔爾錫



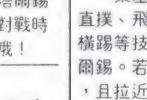
塔爾錫



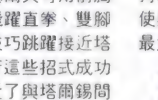
塔爾錫



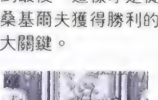
塔爾錫



塔爾錫



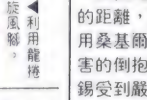
塔爾錫



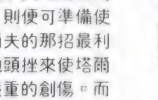
塔爾錫



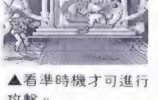
塔爾錫



塔爾錫



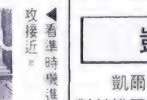
塔爾錫



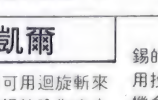
塔爾錫



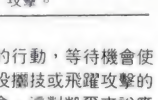
塔爾錫



塔爾錫



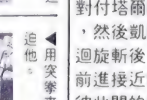
塔爾錫



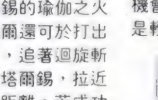
塔爾錫



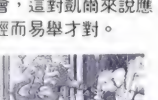
塔爾錫



塔爾錫



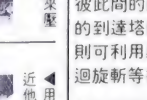
塔爾錫



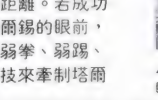
塔爾錫



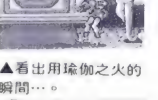
塔爾錫



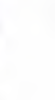
塔爾錫



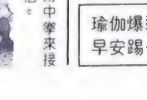
塔爾錫



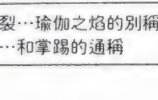
塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫



塔爾錫

凡頌的攻略法

以體型來看，他的速度算是相當快的，而且跳躍力也不錯。雖他只曾以拳擊的技法來攻擊，但威力極大，一定要特別小心。



凡頌的攻擊模式

他除了基本的跳躍及直拳之外，他還會以特殊的技巧威力直拳來攻擊，而且威力勾拳、大迴旋拳也很強。



可以跳躍躲過掃腿



E・本田

本田在開始時若馬上使用威力強的百裂張手，則應可如打倒桑基爾夫般的輕鬆獲勝。除此，還可以輕掃腿誘使他跳起，然後在凡頌於空中時以手刀狠砍。在凡頌以威力直拳衝過來，則應馬上站立防禦，接著再於防禦解除的瞬間立刻以超級頭槌來逃開。



不用必殺技時



四天王...凡頌、巴洛克、沙卡特、貝加四人的稱呼
1000點昇龍拳...於打出瞬間擊中的昇龍拳，又稱「根元昇龍拳」



以威力直拳攻擊



太過於敏感的反應，跳起來了。

不知這回凡頌會不會衝過來。

以衝鋒連續的剛猛對手的體力。



龍(肯)

龍、肯可以中、強威力的掃腿來對付他，而若此時他飛躍過來，則正好對空防禦技也可派上用場。而且，昇龍拳、投擲技也相當好用。若凡頌衝過來，則用防禦才是上之策哦！



不用必殺技時



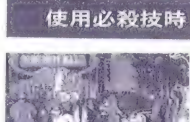
若被凡頌的衝攻擊打中，則可用昇龍拳。

可以中掃腿來牽制凡頌...

可用簡單的對空防禦技巧來對付他。



再上前攻擊。



使用必殺技時



看準波動拳。



用強昇龍拳。



連續以強昇龍拳來攻擊。



春麗

因春麗的開腳突擊的有效範圍可確實的擊中凡頌。所以在有機會時一定不要放過。而且，中掃腿→飛躍攻擊的對空防禦招式也不錯。此時，春麗也可以投擲技來

代替對空防禦哦！若凡頌衝過來，應盡早反擊。



不用必殺技時



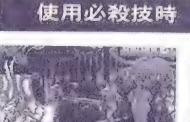
在衝過來前...

可以這個距離便可使用...

可確實的以開腳突擊來擊中凡頌。



再使對空防禦。



不要用這招。



利用這個時機馬上飛躍過，則減凡頌的體力。



以百裂張來攻擊。



桑基爾夫

桑基爾夫也一樣，可用掃腿牽制，對空防禦攻擊。而最簡單的方法則是在開始時用雙截拳來攻擊他。此時，凡頌往往會不顧雙截拳而

攻過來，而此時便是讓他氣絕的最佳時機了。

在與凡頌對戰時將會有許多機會可使用倒抱頭槌，而且，你還可試試在他以威力拳攻來時使用哦！

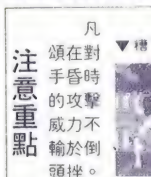
不用必殺技時



以中掃腿來牽制凡頌的動...



對空防禦...



凡頌在對手昏時的攻擊威力不輸於倒頭槌。

注意重點

▼糟了，昏過去了！



▲必殺的威力直拳。



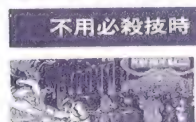
布蘭卡

布蘭卡可以垂直跳躍的橫躍踢來攻擊衝過來的凡頌，但有時還是會被凡頌反擊的哦！而中掃腿的攻擊就比較保險，可以以此技來牽制，然後若凡頌跳過來，則便可

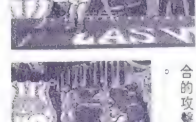
以蛇上擊反攻。



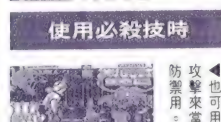
若布蘭卡被威力直拳逼往就...



可利用垂直跳躍來攻擊。



利用中掃腿與各種技巧組合的攻擊模式。



使用必殺技時



塔爾錫

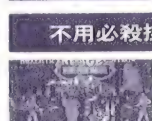
塔爾錫在對凡頌時可有效的使用浮游頭槌及浮游踢。在凡頌防衛塔爾錫的浮游攻擊時，便可馬上使用投擲技了，尤其在將凡頌逼到角落時，此技更容易成功。

而若彼此的距離很長，

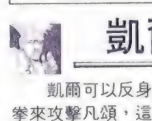
塔爾錫也可用瑜伽之火→對空防禦的招式來攻擊，這將會相當有效果哦！



可以擅長以戰法來應付。



利用各種浮游攻擊吧！



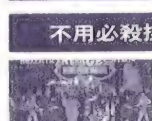
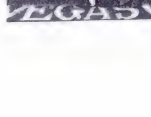
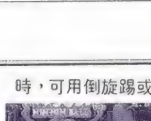
在落地時馬上將他投出。



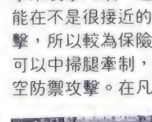
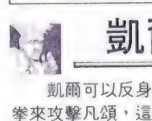
以超級長腿來應付他。



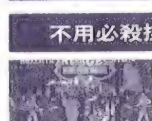
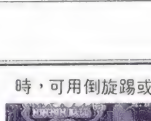
無法以瑜伽之火進攻。



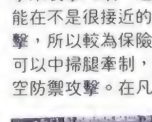
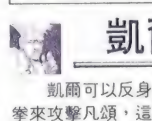
利用各種浮游攻擊吧！



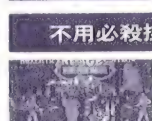
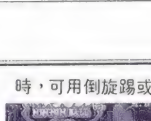
無法以瑜伽之火進攻。



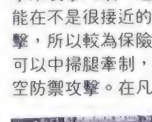
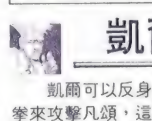
利用各種浮游攻擊吧！



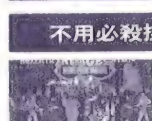
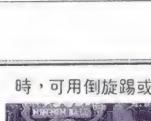
無法以瑜伽之火進攻。



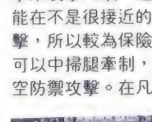
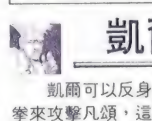
利用各種浮游攻擊吧！



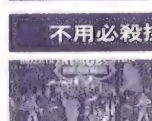
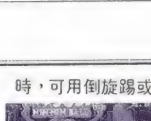
無法以瑜伽之火進攻。



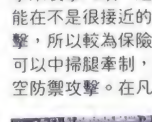
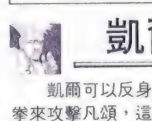
利用各種浮游攻擊吧！



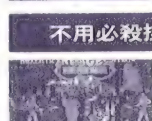
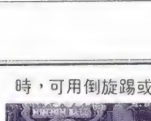
無法以瑜伽之火進攻。



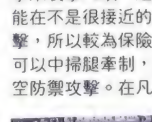
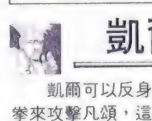
利用各種浮游攻擊吧！



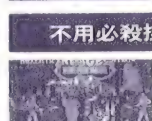
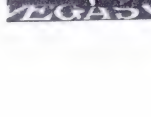
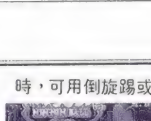
無法以瑜伽之火進攻。



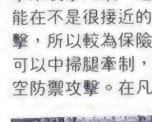
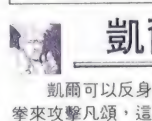
利用各種浮游攻擊吧！



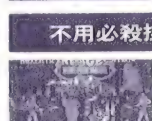
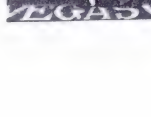
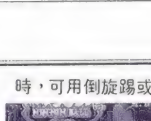
無法以瑜伽之火進攻。



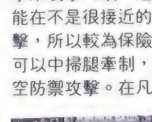
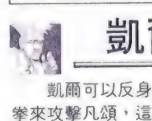
利用各種浮游攻擊吧！



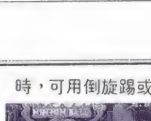
無法以瑜伽之火進攻。



利用各種浮游攻擊吧！



無法以瑜伽之火進攻。



沙卡特的攻略法

沙卡特常會以連發虎擊波來牽制對手，然後再利用機會躍近然後再以虎昇龍來攻擊對手。而且，他的長腳更是不可大意。



沙卡特的攻擊方式

基本上他都在不太遠的距離下使用虎擊波，然後再抓住機會攻過來。接著，便是令人感到恐怖的虎昇龍。

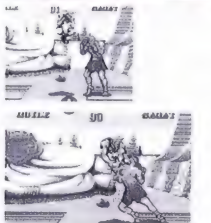
他擅於如波動的拳法。

遠距離的虎擊波

以虎擊波來牽制對手的行動。

在遠距離時以連發來取勝。

躍近時的虎昇龍

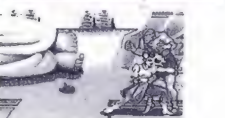


春麗

春麗可預先看準沙卡特要打出虎擊波的瞬間躍起，然後施展3段攻擊讓沙卡特氣絕。在沙卡特氣絕時，可接著再以4段攻擊使其再度氣絕。於近距離時也可於沙卡特打出虎昇龍時以空中投技攻擊。

利用快速的接近來獲得勝利。

不用必殺技時



看準時機前進，以3段攻擊來料理他。

有時也可使用投擲技。

使用必殺技時

追過去用百裂腳攻擊。

用倒旋龍腳踢來躲過虎擊波。



若順利的話便可成功的擊中了。

龍(肯)

因他們的技巧十分相似，所以將有一場熱門產生。此時，只要抓住虎擊波的節奏，然後以飛躍攻擊→腳踢的方式攻擊使其氣絕即可。有時，也可用中掃腿牽制他



不用必殺技時

可以中掃腿來牽制。當他準備機會用掃腿使沙卡特跳起來。



E·本田

本田要事先看準沙卡特要打出虎擊波的時機，然後以圓木躍踢的戰法來攻擊。而若沙卡特飛躍過來，則可用超級頭槌將他擊落。而若頭槌失靈，則便要儘快的防禦哦！本田也可用超級頭槌來躲過虎擊波的攻擊，所以，只要事先看清沙卡特的攻擊模式便應沒有問題。



不用必殺技時

飛過去攻擊。抓準時間，一口氣飛過去進擊。有時要防禦。



，等他躍起時，再以弱或中高踢來迎擊哦！但也要小心沙卡特的快速攻擊。



使用必殺技時

連發強波動的時候有打到的機會！應會有打到的！就是這時！



布蘭卡

布蘭卡可以中掃腿來牽制，然後再用迴旋攻擊之類的空中戰法攻擊。尤其在看出他要打虎擊波時，更要抓住機會。在近距離時若沙卡特打出上段虎擊波，布蘭卡可蹲下躲避，以迴旋攻擊。



不用必殺技時

以此防禦！



桑基爾夫

在開始的瞬間，桑基爾夫可用蹲下的強拳來攻擊。在沙卡特連續以虎擊波攻來時，若最先一發為地式虎擊波，則可以垂直跳躍的方式

不用必殺技時

好好躲過虎擊波的攻擊。

此時，可以百裂拳手對付。

在打出地式虎擊波時，用超級頭槌來躲過他的攻擊。



使用必殺技時

禁止讓敵人進入！以迴旋攻擊。

近三秒時躲過！

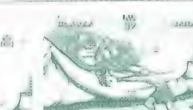
迅速出擊！



不能以雙截拳來攻擊！很難以環抱抓住沙卡特。



以迴旋式來躲過上段虎擊波。



所以跳起時要注意。

凱爾

凱爾在發現沙卡特要以虎擊波攻擊時，可利用飛躍的3段攻擊來對付他。在近距離沙卡特打出虎擊波時，凱爾可在躲過後以反身踢攻擊。中掃腿→迴旋踢的對空防禦很不錯，所以應可好好的利用。



不用必殺技時

可以中掃腿來牽制，躲過去！



塔爾錫

此戰中將是瑜伽之火及虎擊波的大對決。在上段虎擊波發出後，可在擊中前打出長拳來躲開。在保持好距離後，可用瑜伽之火→飛躍



不用必殺技時

以防禦為主體。



以迴旋式來躲過上段虎擊波。

膝頂...沙卡特的飛躍攻擊名稱
跳躍泰式踢...沙卡特的飛躍名稱

貝卡的攻略法

貝卡最擅於如颶風爆裂拳、雙截壓、滑擊等從正面突然襲來的技法。所以在與他對戰時一定要先看清他的攻擊模式後再作攻擊。



貝卡的攻擊方式

貝卡所會的技巧中，最恐怖的便是突然其來的2段式攻擊的雙截壓。這時，往往我們與貝卡的距離都是在好像可用掃腿掃中，又好像掃不中的距離，而且，他還會不斷重複攻擊。此時，如何防禦才是重點所在。

在貝卡突然跳到後方時，則必須要小心了，他可能會用颶風爆裂拳哦！



飛到後方...



如怒濤般
的2段攻擊

突然跳到
後方，將以

出現了！



E・本田

在打出百裂張手後，貝卡會稍往後退，然後飛過去，此時便可以垂直跳躍的圓木踢來對付他了。雖若不以百裂張手攻擊將會陷入苦戰，但還是可以弱掃腿使貝卡跳起，然後再於落地時一連



不用必殺技時



以掃腿牽制，一邊追擊，在他垂直跳起時，也可以中張手的手刀攻擊。



使用必殺技時



用手刀砍出。

以百裂張
手使他跳起

以弱掃腿
起時用圓木
踢迎擊。



龍(肯)

若無波動拳、昇龍拳之類的，則戰鬥將會非常困難。而唯一可不必用必殺技的戰法為：以中掃腿牽制，然後在他躍起時將之擊落。在垂直跳躍時可用正拳突刺，在飛過來時可用上勾拳將他



不用必殺技時



打倒。若與貝卡距離拉大，則便無法收拾他了。



使用必殺技時



以中掃腿
牽制他，
然後...

以對空防
禦的昇龍拳
攻擊。

打出波動拳。



春麗

基本上是以中掃腿來逼他跳，然後以上段踢作對空防禦攻擊。

在貝卡跳到頭頂時，則必須於防禦後馬上追上將貝卡以投擲技摔出。一定不要



不用必殺技時



放過這個機會哦！



使用必殺技時



看準落地
的瞬間將他
投出。

追過去用
百裂腿來攻

此時便可用倒
旋踢擊落。
看！多漂亮的
一招啊！



布蘭卡

終於到可好好用一下雷轟放電的時候了。只要貝卡一跳過來攻擊，則布蘭卡便可馬上用雷轟放電，然後，再馬上跳到貝卡倒下的地方，再度以電流狠狠的電他。但這也不是很容易成功，你



不用必殺技時



好好利用
雷轟放電。

以中掃腿牽
制貝卡的攻

在好各種對
空防禦技。

可以中掃腿一蛇上擊或回轉爪攻擊較為保險。



使用必殺技時



雷轟放電。

然後再以
雷轟放電。

雷轟放電。



凱爾

凱爾的中掃腿，倒旋踢的攻擊模式相當完美。以迴旋斬來牽制可收到不錯的效果，所以若距離夠的話則也不要放過。在不用倒旋踢時，可以中掃腿牽制，然後再用腳來踢跳起的貝卡。而且



不用必殺技時



雷轟放電。

以中掃腿牽
制貝卡。

雷轟放電。

在貝卡從頭上攻來時也可以空中投技來應付。



使用必殺技時



雷轟放電。

雷轟放電。

雷轟放電。

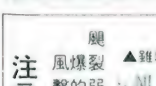


桑基爾夫

在貝卡滑擊過來時，可以倒抱頭撞擊，但若以雙截拳來對付可能會更有效果



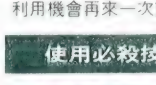
不用必殺技時



在接近時
用前抱頭撞

好好防守

些。在以雙截拳攻擊時若貝卡以颶風爆裂拳攻來，則會有很大效果哦！此時，可利用機會再來一次雙截拳。



使用必殺技時



開始後再
上打出雙截

若貝卡近
來便再用一



塔爾錫

塔爾錫最好先到畫面的邊緣，然後於遠處以中拳來牽制。此時，若貝卡從頭上攻來，則可先防禦，然後於落地時打出雙拳。而若你發現貝卡有使用颶風爆裂拳的跡象，則便可趁此時以瑜伽



不用必殺技時



之來火燒他。



使用必殺技時

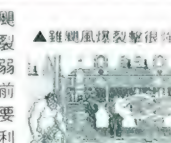


看準後發
吐火。

若右這種
前兆。

用弱掃腿
之火來迎

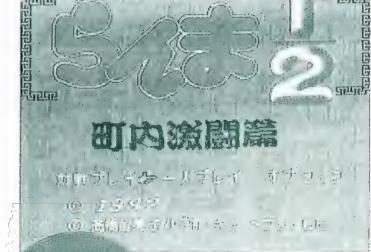
注意重點



颶風爆裂拳的弱點在前端，要好好利用。

但前端是它的弱點所在

颶風...颶風爆裂拳的簡稱



攻略
檔案 1

為你介紹 6 個對戰對手的弱點！

亂馬 1/2 町內激鬥篇

RANMA 1/2

NCS

92年3月27日發售

¥8800

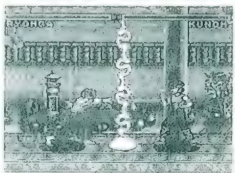
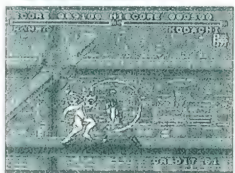
在這裡為你介紹與亂馬對戰的 6 個人的全部攻略。只要看了以下的資料，便能了解那些個性豐富的對手們，閃過他們的攻擊，再找到機會給予他們強烈的反擊！要知道，只要贏了他們，優勝的獎品便是到中國旅行的機票！

應用各式各樣的技巧

能夠一對一展開格鬥的動作遊戲「亂馬 1/2 町內激鬥篇」，是一款得將不斷出現在你眼前挑釁的強敵打倒的遊戲。因此！想要過關斬將非得先熟悉自己所能使用的武技不可。首先就請各位按照下面表格所介紹的技術加以練習。

在知道了攻擊的方法後，接下來該了解的便是防禦了。防禦有就這麼站著防禦上段與蹲下防禦下段 2 種，對從頭上飛下的敵人防禦下段就沒有意義了。只要能夠好防禦減少損傷的話。相信就容易獲勝。之後只要以綿密的攻擊，就有取勝的先機。

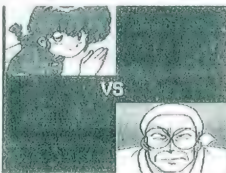
▼為了能到中國旅行而展開的熱戰，亂馬能獲得最後勝利嗎？



▲引發爆炸的絕技！非盡量使出全力無法獲勝。

用男亂馬？還女亂馬？

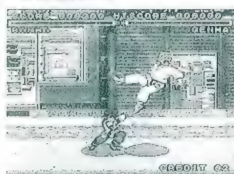
玩家可以從男亂馬或是女亂馬之中任選一個出來進行遊戲。其中男亂馬的力量比較強，因此能給與敵人的打擊傷害也比較多一些。而女亂馬和男亂馬比起來。在



▲對女馬之戰一定得靠近他不可，所以用女亂馬比較有利。

速度上快了不少。可利用此項優點來對付那些需要以快速移動對付的對手。只要知道此兩種特性，靈活分別使用男女兩種亂馬，在作戰上才有先機。

▼用快速的技巧玩弄對手的女亂馬，真像她的個性。



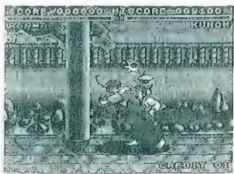
注意與敵人的距離

像「亂馬 1/2」這一類動作格鬥遊戲獲勝所不可不注意的要素便是與敵人之間的距離！因為，就算你有再怎強的必殺技，要是打不到對手一切都是沒用的。與其用打不到人的大技，還不如一直用小技巧不斷地打中敵人。

兩種亂馬都沒有長距離的攻擊武技。所以，在對戰的時候都得要靠近敵人的身邊，最實用的方式便是以二段跳躍進敵人的身邊再使出其他打法！不過這只是最基本的。玩家需要記得非靠近敵人是無法取勝的。



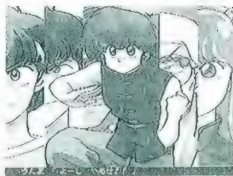
▲必殺技打不中也是沒用的。



▲以小技連續擊中的話就能給予相當的傷害。

打通 6 名對手！

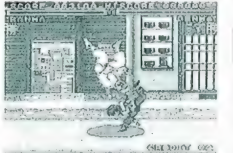
與亂馬對戰的對手全部共有 6 人。每一位對手都是各有特色的強敵。不過他們所使用的技巧都是在原作漫畫中所出現的武術。可是有很多也是原作漫畫裡沒有的強力技巧。我們將為各位介紹對付他們的有效技巧，希望對玩家的實戰有幫助。



▲那麼！就把 6 名對手——打倒，取得到中國旅行的權利吧！

早乙女 玄馬

亂馬的爸爸——玄馬有一種叫做熊貓氣功彈的隔空攻擊武技。對付他要先以兩段跳躍進到他的身邊。然後再以飛踢踢中他讓他倒下，再馬上靠近他，在他站起來的瞬間摔他（時機要抓準才行！）摔過之後，再湊過去再摔他，如此操作便能輕鬆地獲勝了。



▲紅蓮陣一直摔擊可以了！

有效技

飛踢
摔人

黑薔薇小太刀

小太刀會用射程很長的各種武器，對亂馬而言，是個麻煩的對手。戰法上也是以兩段跳躍和跳躍接近她，再以大車輪攻擊她，不過這些只是最基本的。和小太刀作戰時，防禦也是十分必要的。用防禦的動作儘量減少被她長距離射程武器攻擊的傷害才是獲勝的根本！



▲跳躍之後再用大車輪！

有效技

飛踢
大車輪

九能 帶刀

九能帶刀是劍道部的主將，他常常使用一把木刀。如果被她逼到畫面的角落的話就非常危險了。對他攻擊的方式基本上和對小太刀相同，不經常抓準與他之間的距離來應戰是非常危險的，最好跳過去打中他之後趕快離開，每當他使出雷鳴斬的時候，就是跳進去的机会。



▲跳過去之後再看我的大車輪！

有效技

飛踢
大車輪

風林館高中校長

風林館高中的校長是個心術不正的人！因為他會用暗器來攻擊你。而且這些暗器還能以遠近兩替攻擊方式打過來。對付的方法是得先採取防禦，之後在校長後退時，在距離他 2 個人左右的距離時以跳躍靠近他，再以火中天津甘栗拳揍他，之後再像對九能帶刀那樣就行了。



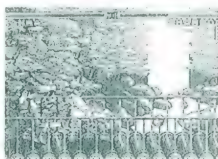
▲打贏敵人討教的校長！看仔細！

有效技

飛踢
火中天津甘栗拳

珊瑚

屬於女僕族的女孩珊瑚是一位有各式攻擊技巧的格鬥家。雖然沒有隔空攻擊武器但身輕如燕、速度很快！不過卻只要用跳躍的方式就能夠簡單取勝。對戰時，只要連按 Y 鈕就行了。當她使出火中天津甘栗拳時，只要跳躍過閃開，同時還能給予她打擊。



▲再用火中天津甘栗拳就輕鬆了！

有效技

火中天津甘栗拳

響 良牙

最後的一位對手是亂馬常久以來的老敵人——良牙！他會在遠距離以絲巾攻擊，還會在近距離以獅子咆哮彈交互彈擊！對戰時先以跳躍靠近他，可能的話就去摔他。當他使獅子咆哮彈攻擊時有空檔，抓住這個空檔摔他，除此之外，還可以大車輪攻擊他。



▲在這瞬間摔他，時機非常重要！

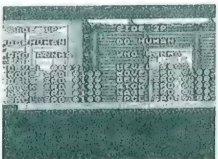
有效技

飛踢
摔人

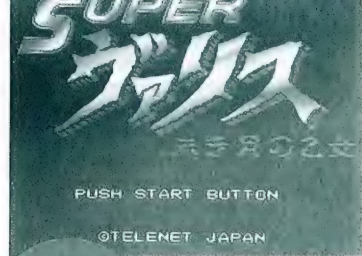
秘技檔案

■能作各種設定

在標題畫面中，將游標對準對戰プレイ，然後按住 L、R 再按 START 鈕。這樣便能以相同的角色來對戰，而且一些平常不常用的角色現在也能用了。



▲變成這樣的畫面就成功了，還可以用 SELECT 鈕變背景。



攻略檔案2

為介紹遊戲中所有頭目的攻略！ 超級夢幻戰士 赤月女郎

在PC ENGINE與MEGA DRIVE上都有發售的「夢幻戰士」系列最新作「超級夢幻戰士」，算是難度相當高的動作遊戲，在這兒我們將為玩家介紹遊戲中所有頭目的攻略方法，教你發揮夢幻戰士的威力！

STAGE 1 DS-30改

第一關的頭目的樣子很像死神。手中拿著鐮刀將刀刃揮向夢幻戰士蕾娜。

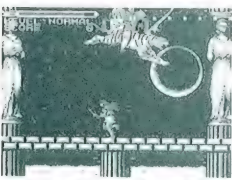
對付他是有辦法閃過他的攻擊的。戰法是在畫面的左端站住。將他放過來的刀刃以攻擊的方式打掉，然後



▲在這個位置揮劍的話，便能將他的刀刃打掉，快點揮劍！

STAGE 2 達爾肯將軍

會在畫面內忽左忽右的來回飛舞攻擊你的達爾肯將軍。他攻擊的方式是從虎口放出火球以及用他的將軍之劍發出光束！基本的攻擊方法是趁他跳起來時從他下方穿過，在他著地的瞬間打他



▲大跳躍的話可以很輕鬆地在下方穿過。之後便要展開攻擊了。

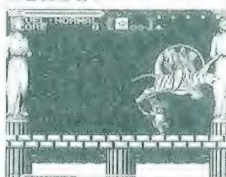
等著他靠過來。當他靠過來的時候，這時不要管自己的傷害拼命的攻擊他。當他遠離的時候再以攻擊道具或是普通的子彈攻擊他便可以了，他算是體力較差，較容易獲勝的頭目角色。



他的跳躍有大小兩種，大跳躍時很容易就能從下方穿過，但小跳躍時就得抓住時機小心穿過了！

當頭目落地之後，會用劍的火焰攻過來，用跳躍閃過之後再行攻擊他。

▲對付他的小跳躍不快點動的話，就會受傷哦！



STAGE 3 諾魯尼爾

第三關的頭目——諾魯尼爾會以目種形態變身的方式攻擊過來，可說是中盤山區地形的強敵。以下就分別以他的三種姿態為各位玩家介紹攻略法，詳讀必然有用！

第一形態 石像

諾魯尼爾一開始是以石像的形態出現。石像會發出上、中、下三種高度的亂射子彈，要閃避也許很難，所以要有受傷的覺悟在遠距離以隔空攻擊的道具攻擊，才能給他傷害。它馬上就會變身成第二姿態。所以在第一形態時減少受傷可能是勝負的關鍵。



▲若是躲開就好了！



▲雖然受到傷害，但仍用道具攻擊

第2形態 悟鳥

這是他第二種變身形態，會在空中飛舞，以弧形的飛行方式用環狀雷射攻擊過來。這時就要在畫面中央閃過環狀雷射，接著再攻擊在上空的頭目就行了（用普通射擊便可）。



▲這種雷射很容易閃開的。

第三形態 人魚

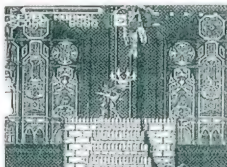
最後的人魚在水中的時候是無法攻擊的！當他從水中冒出頭時才可能傷害他，當他露臉時一定會發射子彈攻擊你，這時跳閃過子彈再用劍砍他。還得小心它從地道的那裡出現才行喔！



▲在地道裡只會連續受創！

STAGE 4 梅迪亞斯將軍

梅迪亞斯將軍有兩種攻擊的模式。一開始他會以3個分身來欺騙玩家。當3個分身出現過之後，真正的身體便會衝過來。其實這個時候玩家不妨用導向飛彈來辨別那一個是他的正體。



▲有三個幻影會先出現，之後正體便出來了，用導向飛彈來辨別。

在一段攻擊之後，在立足點的左邊或右邊會降下一塊石頭，並且會發射子彈攻擊過來，不管他，只要一直不斷地揮劍，這時所能給他的傷害最大，要是身上穿著盔甲的話，還會更輕鬆！



▼不管頭目射過來的子彈，一直攻擊下去，但別忘了穿上盔甲。

STAGE 5 火卡達

他的弱點在內部的核心處。必須從前方甲殼的空隙中，將子彈穿過射擊他的核心。另外由外部甲殼射出



▼用跳躍閃過這些雷射。

的雷射有會從頭下飛過，以及追擊蕾娜的兩種形式。當它打過來時只要用小跳躍閃過，在落地時再攻擊。

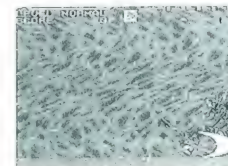


▲用頭上的空隙攻擊其核心。

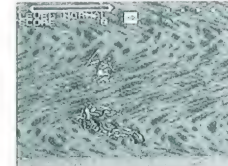
STAGE 6 魯沙德將軍

這一關是通往賈魯奇亞皇帝所鎮守的最後一關的前關，頭目是魯沙德將軍。他會在空中自在地飛來飛去，一旦他接觸地面時，會以爆裂雷射攻擊過來。他的弱點在下半身，上半身怎麼打都沒有用，有時它會突然從畫面上消失。不久便會在你的位置再出現，用身體衝撞你，這時他是無敵的，所以只能用跳躍來閃開他。

最好是在畫面的中央等待，掌握住他的模式閃過他的攻擊，只要熟悉他的攻擊模式就比較容易對付他了。



▲抓住機會攻擊他的腳部。

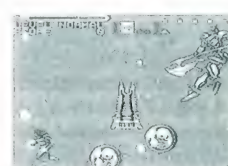


▲抓住機會跳過就沒事了。

STAGE 4 賈魯奇亞皇帝

形式 之2

賈魯奇亞的攻擊方法實在很多。他後半段攻擊要尤其注意才行，因為這時他會發射出吸收玩家生命的特殊子彈，可怕的是不僅玩家的生命會減少，他還會用玩家減少生命來補充自己的生命。要用快跑和跳躍來閃，在他跳起著地時會攻擊，在對他作戰時要是沒有恢復生命的道具就會很辛苦了。



▲這是最恐怖的字彈了。好像有幾種固定的模式，最好全部知道。

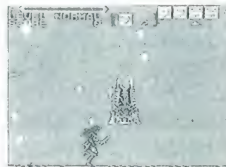


▲這時就可以攻擊了。由於敵戰的時間很長，要小心也要耐心。

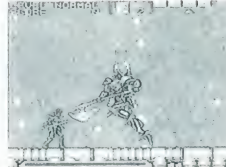
終於打到最後的頭目這裡了。因為賈魯奇亞皇帝實在是強敵，所以像盔甲與補血用的心是對付這頭目時不可或缺的道具。

形式 之1

在一開始，賈魯奇亞會坐在內部的椅子上向你發動攻擊。必須要小心迴避從遠方飛到畫面的藍色子彈。由於賈魯奇亞的體力很好，所以在這裡最好盡量不要受傷，若在無損失體力的情況下的話，對後面的真正的對戰局有很大的幫助。



▲遠方高高在上的便是。...出來了！



▲最後之戰終於來到！

秘技檔案

選關的方法

以動作遊戲而言，算是難度相當高的這款「超級夢幻戰士」有一個可以選關的秘技哦！

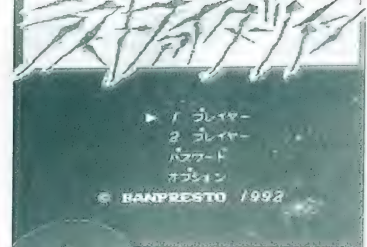
方法是一開始在標題畫面中依「上、下、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右、SELECT、SELECT、Y、B、J」的順序按下按鈕，之後再押START鈕的話，便能夠進入選關的畫面了。



▲這樣就成功了。可自由選關。

不管你從那一關開始，玩到一半時押下SELECT鍵的話，這一區的遊戲便會中斷，然後跳到下一區去！

用這種方法不管碰到什麼強敵都不動手，只要用SELECT就可以看到結束的畫面了。



攻略
檔案 3

一口氣為你攻略到第4關！

SD快打

LAST FIGHTER TWIN

長得圓嘟嘟的滑稽SD形角色事實上也有類似像這款「SD快打」般需要技巧的辛苦工作。在這裡我們將為玩家一直介紹到第四關（包括頭目）的攻略方法。請玩家們看了我們的分析之後，再以這些技巧重新恢復SD國度的和平吧！

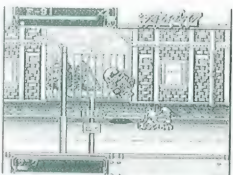
帕布雷斯特
92年3月28日發售
¥8200

為你介紹有用的基本技巧

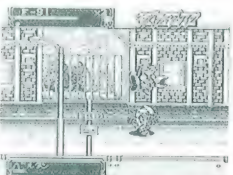
這是一款SD英雄大活躍的動作格鬥遊戲，遊戲本身的難易度很高。在此我們將以英雄們所會的各式技巧之中，最有效的2個為主向各位玩家介紹。

第一個技巧便是滑刺！這個技巧可說是這款遊戲的主要攻擊方式。在滑刺的動作中，除了本身無敵之外，能給與敵人的傷害也很大。在沒有武器的時候，用這招時很有效的。

其次要介紹的便是摔擲。把靠近的敵人摔出去以取得敵我間隔距離，或是要把敵人摔成一堆時可用這招。



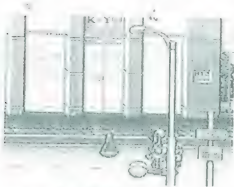
▲滑刺的動作使用率最高



▲摔擲到太過靠近的敵人有摔出去維持距離的效果。

不可錯過的秘寶

在遊戲中所出現的道具分成武器和藥等好幾種東西。其中有些東西是在通過某些地方時所不可或缺的，古邊3樣道具便是這樣的東西。道具通常都放在鼓狀的容器中，不馬上拿就會消失。



▲出現秘寶趕快去拿！



藍色藥

藍色的藥會讓你失去的生命值恢復。



紅色藥

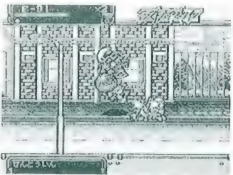
紅色的藥是會讓你必殺點增加5個的藥。



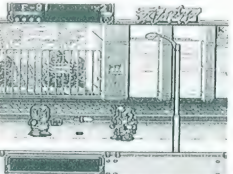
冰矛

武器中，最強飛行攻擊道具，非取得不可。

為了要奪回SD國的和平，非得收集4個重要的膠囊不可，於是一場收集膠囊的戰爭開始了。第一關便是殖民地裡的戰鬥。由於是剛剛開始，而且這關相當的長，所以儘量不要受傷才好。在這關裡有十分麻煩的敵人，這些傢伙便是會從遠距離投擲小刀的戰鬥員，因為刀子飛得很快，所以不好閃避，最好儘可能不要與戰鬥員同在一條線上，然後再以滑刺倒他們。另外當敵人數量太多時，不妨用必殺技一口氣處理掉他們。



▲麻煩的嘍囉真是討厭，用滑刺教訓他。

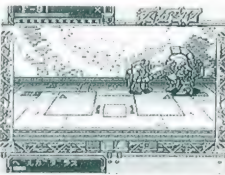


▲這個樣子就無法躲開刀子了。他們是這關最惱人的敵人。

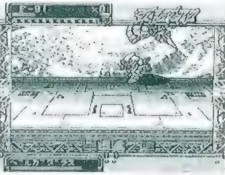
STAGE 1 殖民地內

頭目・貝爾卡達拉斯

貝爾卡達拉斯會以很簡單的模式抓你。首先你要在畫面的最上面等著，他要是靠過來就把他摔出去，然後再朝他的身體連續踢二、三次，之後又會回到先前相同的狀態，這時再用一樣的方法反覆操作就行了。



▲在畫面中央的樓梯上抓住。



▲這樣似乎不太好捧。

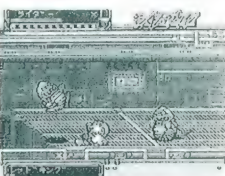


▲以重踢的連踢反覆揍他。

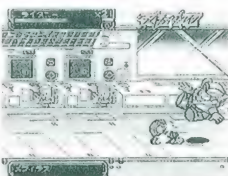
STAGE 2 突入大氣層

頭目 美氟以拉斯星人

從太空殖民地殺出一條血路之後的SD英雄們繼續追逐著戰艦。所以第二關發生的舞台背景就是在戰艦內部。由於戰艦的左側一直在崩塌所以左邊是很危險的地方。一不小心失足跌到外面就完了，更何況這裡還有許多敵人存在。要儘可能地向右靠，把出現的敵人往左邊摔出去，或者是用滑刺把他們刺出去，這樣才是比較好的玩法。



▲墜入萬丈深淵！千萬別自己也掉了下去哦！

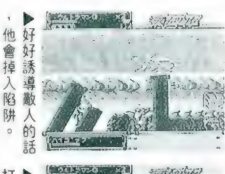


▲出現之後馬上以滑刺攻擊！梅氟依拉斯星人跌倒的樣子真可愛。

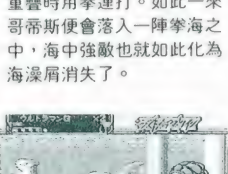
STAGE 3 深海之戰

頭目 哥蒂斯

在海中叫人討厭的小嘍囉會出現很多。有一些會以很快的動作摔你或是滑刺你，所以很麻煩，而且會有些敵人的滑刺會連續使出。不過在這一關裡會出現一種強力的攻擊道具——冰矛。只要把這個東西弄到手了，用它來攻擊敵人時它還會飛回來。因此十分地好用，除了可以在遠距離就先打擊敵人多次之外，威力也頗大的。



▶好好誘導敵人的話，他會掉入陷阱。
▶之後趁他回來時再打他！



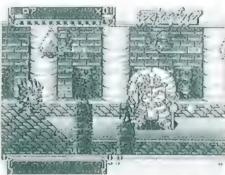
▲就這樣把他逼到角落用拳揍他！

STAGE 4 沙漠神殿

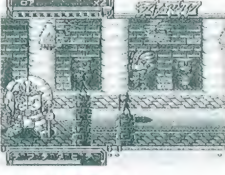
頭目 迪普達比亞

頭目會咻咻地飛過來，他便是迪普達比亞。他一著地便會引起地震，這時你若在地上會被震得不能移動！因此要看準時機，趁他著時跳起來避開。

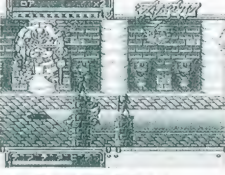
之後很簡單，只要用滑刺就可以了。



▲老面孔迪普達比亞出現！

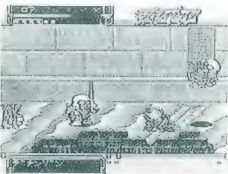


▲著地的瞬間…跳！

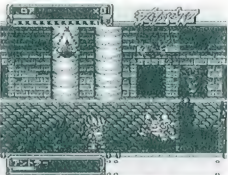


▲快使出滑刺取他性命！

被流沙漩渦吸進去的SD英雄們最後來到了熱沙廣布的沙漠之中。這關的舞台是從沙漠中打倒神敵，要往神殿最內部移動。比較麻煩的是進入神殿之後的事，在這並不是想怎麼走就怎麼走，因為流沙滾滾，走起路來就更費勁了。不僅如此，由於滑刺在此不太好使，所以當敵人太多時最好用必殺技料理他們。還有持著盾的敵人會打過來，當盾打開時他是無敵的，這要注意！另外還要注意道路上的陷阱洞穴。



▲又有帶著盾的強敵又有流沙！這下可苦了，要熟練動作才行。

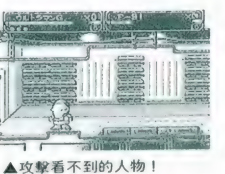


▲光線太暗看不清楚，要是一不小心掉下陷阱去就會…再見！

秘技檔案

■使角色增強的方法

在兩個人玩並且尚有接關機會的狀態下打到第5關。之後兩個人各玩各的，不管那一個人都好，讓他死光Game Over。在接關的倒數計時時往前移動。成功的話，那個Game Over的角色的體力計量表會有體力的表示，但是卻看不到他！所以畫面中出現了一個看不到的角色！把這個看不到的傢伙找出來打倒。這



▲攻擊看不到的人物！

傢伙就會出現，這剩幾隻的部分故障的話就成功了。

伊忍道

打倒信長

攻略
檔案 4

介紹全國各地修驗場的重點攻略 超級伊忍道 打倒信長

SUPER ININDOH

「超級伊忍道」是一款模擬氣氛十分濃厚的角色扮演遊戲，遊戲中所出現的職業、合戰的程序，以及修驗場是過關的三個重點，現在我們就以此為本向各位玩家解說。為了向伙伴的仇人——織田信長討回公道，要不斷精修！目標是近江的安土城！

光榮
92年 3 月 19 日 發售
¥ 11800

登場職業的說明

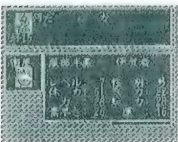
在這款遊戲中，能夠成為伙伴的人物細分起來有16種。不過大致可分成4種來加以介紹說明。



▲措詞的好壞顯示他的好惡度。

忍者

忍者可說是這款遊戲的主要職業，他會直接攻擊、間接攻擊、以及以術的攻擊，是個全能的職業，可以應付各種狀況。伊賀忍者很容易便成為伙伴，但伊賀忍者大多都是敵人，想要他們加入多半是在浪費時間。



▲有名的幹部半藏，一定要他加入伙伴。

侍

所有的術都不會，直接攻擊的力量則是很大，也就是所謂戰士系的職業。可以裝備最強等級的武器和防具，尤其以劍術家擁有最高的能力。在你等級太低的時候不會加入成為伙伴，讓他加入是絕對不會有損的。

僧

僧侶是在全職業之中智力最高的一種，但因力量微弱不適合直接攻擊。對一個人而言，他恢復的術與攻擊輔助十分恰當。僧侶系的職業在合戰中沒有可用之術。所以在終盤不太常用。但在終盤出現的羅漢會直接攻擊，是很好的職業，只要找到他們就讓他們加入絕對有好處。他們是仇視信長的人。



▲僧侶對信長不太滿意。所以他們是主角的同志。很容易成為伙伴。

道士

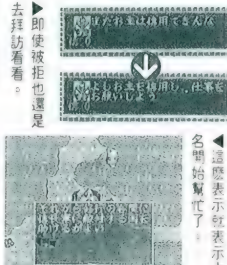
在一般 RPG 遊戲中，他的功能就和魔法師一樣。不會直接攻擊。由於序盤的魔法不太有用，而且也不容易成為伙伴，最好在後半，特別是終盤時請他加入伙比較好。陽士是最高級的道士，往關西方面就會看到他。



▶在後面會遇到最強的道士、陰陽師。

離合戰還有一段距離

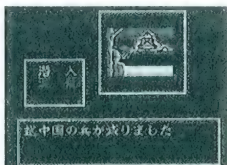
為了向信長所在的近江國安土城前進，必須說服鄰近信長領國的其他大名站在你的陣營。正因為如此，若你的等級不在15左右的話，你不會得到大名們的信賴。要是你的進言能被大名們聽進去的話（當然你的信賴度得很高才行）。那麼越後、甲斐、三河等三國將是最快的捷徑，是得下手的地方。



▶即使被拒絕還是去拜訪看看。
▲這處表示敵表示大名開始動搖了。

接受合戰的話

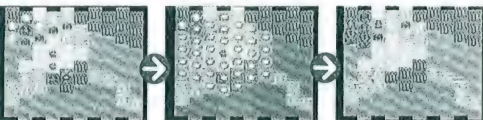
合戰是在每個月開始時進行的，在這之前的時間裡若還有修行還未完成，最好趁這個時間去完成，萬一一直到月底都沒發生什麼事，也不會覺得時間白白浪費掉。在發生合戰之前以「混亂」用在對手國，減少它的國力，讓我方大名容易勝利。



▲在合戰開始前，如此可使對手國的戰力下降，這是有效的手段。

運用忍術擊退敵軍！

終於要進行合戰了。要使出全力，發揮術的最大限度。下面是介紹應用忍術的



▲對敵人大將施以「水柱」之術，讓他不能動。
▲發揮氣力的極限，以「炎突」造成攻擊。
▲沒有氣力的話，以「火虎」給他最後一擊！

全國九大修驗場重點攻略

遊戲上基本上是以在修驗場的修行而展開的。修驗場是做成迷宮的樣子，主角必須在此賺取經驗值與學會忍術。在這裡還有一些不太好解的謎與很厲害的怪物在阻撓主角的行動！要用心克服。



▲在修驗場上主要的目的是賺取經驗值而來。
▶要留意陷阱下的陷阱。

羽黑山修驗場

在2樓有一個傳送帶，不要考慮趕快進去。慢慢地爬上去的話，最後一定會到6樓的。如果你還有冒險的勇氣，不妨故意落到洞穴裡看看。



▲名字聽起來很大，但其實並不大。

富士修驗場

由於是第一個修驗場的關係，並沒有什麼很困難的地方。除了主要目的「火龍石」之外，在此還可以獲得比主角拿的劍還要強力的「短刀」、「忍刀」等東西。



▲此時忍者力量是很重要的東西了。

筑波山修驗場

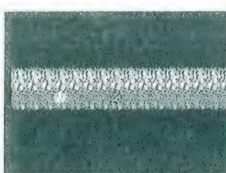
目的「地神石」是放在地下5樓的地方，一旦取得之後不要急著離開，往左邊去看看。有著「天狗の羽」的寶箱。只要用了這個，就可一瞬間離開此處了。它的功能就好像富士山修驗場的回去捷徑。另外在此還「鉢金」與「銷帷子」兩種防具，一定要找到！



▲在地神石所在的祭壇稍稍往左邊移動的，就有2個寶箱。

大島修驗場

在此處「天狗の羽」和「飛行仙」都是無效的！要注意才行。在地下2樓的傳送地帶一定要走過來。在地下4樓有一種叫「十字架」的護符。將它獻給大名的話，大名會很高興，是一種很好的禮物，一定要得手。



▲無窮無盡的傳送地帶，一直朝左或右走的話，什麼時候才走得完？

御獄山修驗場

地下1樓和地下2樓幾乎是完全相同的構造。地下3樓的傳送帶與大島山修驗場相同，反覆如此操作、攻擊找出路來。要是地下6樓找到鑰匙的話，再用「天狗の羽」離開此地。



▲名字聽起來很大，但其實並不大。

越智山修驗場

在2樓以上會有不同的路徑。即使爬不同的樓梯也還是可以爬到最上層，並不會影響你取得「空教典」。不過在6樓有很多寶箱，走不同的路徑，多少會損失一點東西。



▲這裡是命運的文路，好！請注意左邊的樓梯。

劍山修驗場

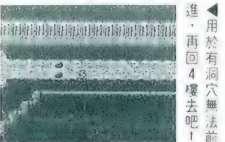
並沒有難解的迷宮，在地下4樓門的機關也只要有耐性就可以解開，並沒有什麼特別難的地方。不過敵人很多，在進入前得先忠告你。



▶跟敵人們突然開打了，趕緊得並不麻煩。

阿蘇修驗場

在地下5樓有陷阱。一開始只有一條路，但會在前方突然崩落露出洞穴，由於來得很急，一下子就掉下來。在此就得慢慢地、小心地走了。要是被洞穴擋住了前進的路而不能繼續走的話，不妨先回到4樓，再重新走一遍，洞穴大概就塞住了。



▲用於有洞無法前進，再回4樓去吧！

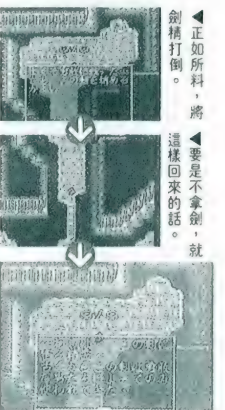
秘技檔案

用藥來存錢

這項秘技需要一位會「製藥1」特技的角色。去買「忍力草」，然後用「製藥1」將它變成「體力丸」賣掉。就能賺取16的差額。如以「製藥2」將「行者草」變成「氣力丸」的話，則可賺25的差額，如此重複的話就...

利用祭壇獲取經驗值

在「壇の浦」這個洞裡，最主要的目的便是打倒劍精，以便使「草薙的劍」入手。但要是打倒劍精之後不去拿取「草薙的劍」的話，那麼劍精就會再次出現！而且會變得比較強，要打倒它所花的時間也會比較多，最多可得到80000的經驗值。對後半戰很有利。



▲變成又要和劍精再打一次！

攻略急救站

不列塔尼亞交通指南

創世紀VI 虛偽的預言者

ULTIMA VI THE FALSE PROPHET

在很容易迷失自己位置與失去旅行目標的廣大大陸——不列塔尼亞上。必須要能掌握地理，才能不迷失地繼續進行遊戲。從解放8個神殿開始，向壯大的冒險挑戰！在這兒，我們要送給冒險家們交通指南。

波尼卡尼恩
92年4月3日發售
¥9800

為了往目的地而去

在此我們將為玩家整理出一些往那裡去需要什麼樣的交通方式與其地理關係的文字與圖表。首先，先到天文台去購買確認位置所必須的道具——六分儀吧！

■月之門

這是不須利用什麼移動道具的移動方式。只要在前半段達成解放8個神殿的使命的話，以後便可以利用月之門在主要城鎮間移動了。



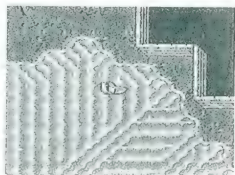
▲依放置位置的不同會到不同的地方。

■陸路

月之門無法達到之地，是可以以徒步的方式移動到達，若再與其他交通工具組合使用，將會有更有效率的探索。別忘了在ユー所買のスワンプブーツ能抵抗毒沼澤。

■海路

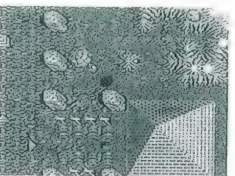
竹筏要是沒有特殊工具是無法搬運的，得早些弄到能搬運的板子才行，這樣才能在海路移動。它對中盤的地圖探索與洞窟中的移動是絕對必要的，最好也要有大型船，對海路行動很重要。



▲要是大型船的權利書的話，便能夠利用它做遠距離的攻擊了。

■空路

開拓空路是需要氣球的。先得在スーテック城地下4樓得到氣球的設計圖。之後再以40條クモの糸（蜘蛛絲）送到ボーズ的アーベスの店中將絲作成線，再到ニューマジンシアのシャーロト店去將線織成布，再回到ボーズ，到マリッサの店把布作成氣袋，從モチエートの店裡弄來繩子（ロープ）。在ミノックのミシユールの店裡製作大型掛籃。最後在ブリテイン準備空壺子就準備完畢了。此時只要對設計圖「つかう」，就行了。



▲氣球是不受地形影響的交通工具，對遊戲最後過關是十分必要的。

目的地與交通方式

下面的表格便是不列塔尼亞各地的位置與其交通方式的對照。看的方法是：N=北緯、S=南緯、E=東經、W=西經、以

ブリテイン這個地方為基準，可以的交通方式下方會有○、不方是×、完全不行是×

分類	地名	位置	月門	陸路	海路	空路
神殿	魔しきの神殿	N0° E24				
	勇士の神殿	S72° W18				
	公正の神殿	N40° W1				
	龍身の神殿	N24° E65				
	名譽の神殿	S57° E2°				
	魔法の神殿	?				
城鎮 (魯恩所在地)	魔法の神殿	S71° E78				
	魔法の神殿	N12° E78				
	魔法の神殿	N10° E37				
	魔法の神殿	S4° E16				
	魔法の神殿	S65° W19				
	魔法の神殿	N28° W9				
城鎮 (其他)	魔法の神殿	N36° E45				
	魔法の神殿	S53° E10				
	魔法の神殿	S18° W28				
	魔法の神殿	S42° E54				
	魔法の神殿	S17° E14				
	魔法の神殿	S73° E30				
城鎮 (其他)	魔法の神殿	S33° E36				
	魔法の神殿	S8° E13				
	魔法の神殿	S31° E10				
	魔法の神殿	N17° W20				
	魔法の神殿	S0° E33				
	魔法の神殿	S75° E60				
迷宮	魔法の神殿	N28° W9				
	魔法の神殿	N6° E82				
	魔法の神殿	N11° E7				
	魔法の神殿	S9° W14				
	魔法の神殿	S0° E36				
	魔法の神殿	S28° E32				

邊境的重要地點都在這！

在這裡我們將以一些不去不行的重要地點為中心，對這些位於邊境上、不太容易明瞭其位置的地點加以說明。請以六分儀和ロケット文來確認它們的位置。當

然以空路是可以到達的，但以其交通是否可以到達，我們也在地名旁邊做了記號（○或×）。它們都不能以月之門到達。另外氣球在移動中是不能確認位置的。

達斯塔特

在ボース西方，廣大森林中的洞窟，是危險的龍與怪物的巢窟。在地下4樓可以獲得龍蛋，可拿到トリシツクの酒吧去煮！這是要從サンデー那兒獲得情報所必須的道具。

蟻塚

和龍神殿的南向，很容易就可以知道乾燥的大地——ドライラント的入口，在稍微東邊河流的附近有入口，這裡有擁有地圖一塊破片的人——ホークノズの屍體，只要找找看就會發現破片。

傑依姆

在ブリテイン西方，河的上游有山的位置附近的迷宮。在地下4樓會遇到一名飢餓的男子イバラ。給他吃東西他就會將地圖的破片給你，這兒的迷宮都是直線，比較簡單，有些地方有怪物。

隆古可普特

這迷宮的入口有2個。一個叫ロング，在ミノック的西邊，越過海的地方，如左側的照片。還有一個是コプト，在ミノック之南往山的方向，如右側照片。在地下3樓東北方隱藏的房間可得地圖。

觸礁船

在サーバンツホルト西方觸礁的船團。別處也有這樣的地方，所以得確認位置才行。只要調查船隻便可以得到地圖破片。另外在海路探險，基於對怪物的考慮，最好使用大型的船隻。

波恩小屋

在城實神殿的北方。越過山你可看見一間小屋。住在這裡有個叫波恩的人已經近似狂人。和他牛頭不對馬嘴的交談後會知道：地下室有張地圖，不理他他把地圖弄到手吧！

海盜的洞窟

將8片地圖的破片收集齊，送到バックニアースデンのホーム那兒，讓他將地圖復原，然後聽他的情報，分別去確認具體的地方。在地下4樓有金銀財寶和銀字板的破片。不過得有鑰子才行。

尼卡迪瑪斯小屋

在ユーの東方，靠近河口的地方。這裡可以很便宜的價格買到魔法的材料。也可以買到防身的咒文和アンロック。在危險的迷宮之中，マス・プロラクとマス・スリーブ等咒語都很有效。

辛不拉魯小屋

在ドライラント的西南方，靠近蟻塚。住著一些在言詞上相通、友善的ガーゴイル。他告訴你一些有關ガーゴイル重要的情報，對遊戲的後半有很重要的指示與引導作用。

塞可隆普斯小屋

在コプト南方，海灣的內部，山所包圍的地方。サイクロプス夫婦與人類的小孩住在這裡。這兒地下4樓西北的隱藏房間裡有很重要的道具——ボルラックスキューブ，在1樓得到釣竿就可以釣魚了。

西斯羅斯

在謙虛神殿之東，火山地帶的洞窟，是難度頗高的迷宮。在地下4樓一定會見到船長——ジョン。從這兒再往ラスト，アバタール最後的一段旅程就開始了。目標是未知的ガーゴイル國。

鬥人魔境傳III 諸神的沈默

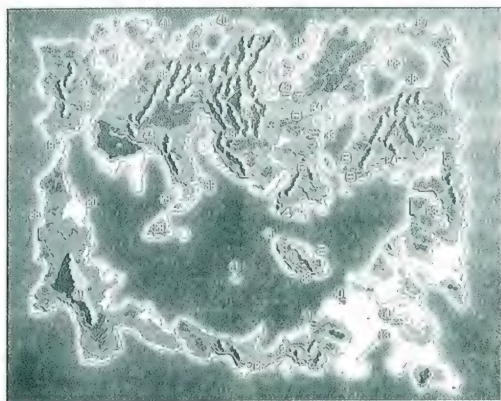
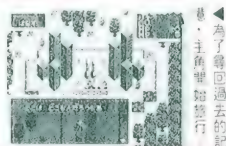
攻略檔案6

為了尋回喪失的過去記憶，要在地上世界、更要在冥界、天界四處旅行的主角和他的伙伴們到底有些什麼東西可以利用呢？這裡我們將公開這段漫長旅程之中，可以利用的武器、防具、道具和魔法！

DECO
92年4月24日發售
¥8800

用流程圖來攻略地上世界

這張流程圖是從妖精村開始，一直到遊戲中盤最短的攻略路徑。像神殿、特技修得場可能會有因同伴增加再次回來的情形。請利用下面的地圖確認地點的關係。



地上世界地名表

- | | | | |
|------------|------------|------------|-------------|
| 1. 妖精村 | 12. 肯塔烏羅斯村 | 23. 伊爾卡村 | 34. 黑拉斯神殿 |
| 2. 哥魯特 | 13. 貝爾西亞城 | 24. 波先依登神殿 | 35. 黑爾美斯神殿 |
| 3. 古諾梭斯 | 14. 貝爾西亞 | 25. 耶烏斯 | 36. 維納斯神殿 |
| 4. 拉哥尼亞 | 15. 特拉特 | 26. 船之塔 | 37. 阿波羅神殿 |
| 5. 斯帕爾塔 | 16. 塞烏斯神殿 | 27. 多利史柯斯 | 38. 阿雷斯神殿 |
| 6. 亞典娜 | 17. 羅柯西斯 | 28. 貝斯比歐 | 39. 巴卡斯神殿 |
| 7. 亞典娜城 | 18. 特拉恩迪亞 | 29. 迪波恩火山 | 40. 黑巴依德斯神殿 |
| 8. 特洛依城 | 19. 西普拉魯達爾 | 30. 多耶亞城 | 41. 阿爾迪米斯神殿 |
| 9. 特洛依 | 20. 拉巴特 | 31. 被遺忘的小島 | 42. 迪魯瑪 |
| 10. 貝恩卡西 | 21. 亞特拉斯亞 | 32. 迪梅迪爾神殿 | 43. 新亞典娜 |
| 11. 貝爾西亞舊港 | 22. 亞特拉斯足跡 | 33. 亞典娜神殿 | 44. 冷次 |

攻略流程

- | | |
|-----------|---------|
| 妖精村 | 特拉特 |
| 哥魯特 | 天空迷宮 |
| 古諾梭斯 | 塞烏斯神殿 |
| 蘭依之內部 | 奧林帕斯山 |
| 拉哥尼亞 | 天界 |
| 斯帕爾塔 | 天界之塔 |
| 斯帕爾塔西南迷宮 | 羅柯西斯 |
| 亞典娜 | 天界之村 |
| 亞典娜西南之隱藏路 | 特拉恩迪亞 |
| 亞典娜城 | 西普拉魯達爾 |
| 亞典娜迷宮 | 船之塔 |
| 多利史柯斯迷宮 | 拉巴特 |
| 特洛依山路 | 阿特拉斯亞 |
| 特洛依城 | 亞特拉斯村 |
| 特洛依 | 迪波恩迷宮 |
| 貝恩卡西 | 亞特拉斯足跡 |
| 貝爾西亞舊港 | 波先依登神殿 |
| 特洛依城 | 遺忘的小島 |
| 特洛依 | 波先依登神殿 |
| 貝爾西亞城 | 歐肯阿羅斯神殿 |
| 貝爾西亞迷宮 | 亞特拉斯山道 |
| 特拉特迷宮 | |

TO BE CONTINUE...

修得6種特技

為了順利使用武器，所以需要6種特技，要從各地的老師那兒最多可學得3種。老師除了在村莊之外，原野上有些孤立的小屋裡也有。現在為各位介紹一下。

●素手

素手老師是住在古諾梭多利史柯斯邊的小屋。

●劍

劍老師是住在復興後的帕爾塔、特拉恩迪亞城。

●弓

弓老師是住在貝恩卡西東北方遠方的小屋。



●槍

槍老師就是在斯帕爾塔的某一位士兵。

●鞭

鞭老師則是住在特拉恩迪亞西北的小屋裡。

●斧

斧老師住在特洛依東方的小屋，見恩卡西東南小屋。

在神殿學會魔法

主角們為了要能使用魔法，所以非到地上世界各處分佈的神殿裡去找尋神祇之泉不可。秘密的塞烏斯神殿中有「ヘバイトス」的關鍵，在阿雷斯神殿則「ヘガス」有必要，這裡公開11個神殿的魔法。

●迪斯迪亞神殿

在古諾梭島的哥魯特村南方，內有パウ、パウラ、パウテス、パウテスマ、ランドン等魔法。

●亞典娜神殿

在亞典娜東方，有レム一、パラレス、トレロ、ヘリオン等。

●黑拉斯神殿

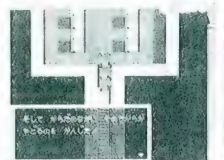
在亞典娜神殿北方。有クノ・トレロ、クノ・レム一、クノ・バラ、クノ・ミス。

●維納斯神殿

特洛依之北。有クエス、クエイス、クエイサラ、リ・クエス、スビム、スバラ等魔法。

●阿波羅神殿

在特洛依山道之東，有イント、インテル、ガルト、ガルダーエムワール、エムトール。



●波先依特恩神殿

在特洛依東方的海岸。有アクア、アクアル、アクアルムリ、アクア、ゴーヘル。

●秘密塞烏斯神殿

在亞典娜市內。有バーン、バンガー、バンガム、イルメクの魔法。

●黑爾美斯神殿

在迪魯瑪北方的島上，有ノアルーン、タケーブ、ラクシオン。

●黑巴依德斯神殿

在特拉特沿海東方，再朝北上，有モンシーバ、ロックパイ、タクストン。

●阿爾迪米斯神殿

在特拉恩迪亞東北方的島，有イルモア、リ・オーラ、ハイドロア。

●阿雷斯神殿

在冷次北方的山裡，有ライザー、ライバーンとワシモア。

各角色身上魔法與等級

各種魔法都得到各個神殿學才行，不到一定的等級是無法使用的。以下我們將

就各角色能使用的魔法，以及其必要的等級列表加以說明。

●主角

魔法名稱	等級	魔法名稱	等級
炎	1	氷	1
雷	1	風	1
毒	1	聖	1
回復	1	睡眠	1
沈黙	1	沈黙解除	1
炎の壁	1	氷の壁	1
雷の壁	1	風の壁	1
毒の壁	1	聖の壁	1
回復の壁	1	睡眠の壁	1
沈黙の壁	1	沈黙解除の壁	1

●(雷依恩)

魔法名稱	等級	魔法名稱	等級
炎	1	氷	1
雷	1	風	1
毒	1	聖	1
回復	1	睡眠	1
沈黙	1	沈黙解除	1
炎の壁	1	氷の壁	1
雷の壁	1	風の壁	1
毒の壁	1	聖の壁	1
回復の壁	1	睡眠の壁	1
沈黙の壁	1	沈黙解除の壁	1

●(斯迪娜)

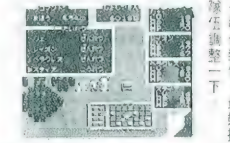
魔法名稱	等級	魔法名稱	等級
炎	1	氷	1
雷	1	風	1
毒	1	聖	1
回復	1	睡眠	1
沈黙	1	沈黙解除	1
炎の壁	1	氷の壁	1
雷の壁	1	風の壁	1
毒の壁	1	聖の壁	1
回復の壁	1	睡眠の壁	1
沈黙の壁	1	沈黙解除の壁	1

●(謎般男人)

魔法名稱	等級	魔法名稱	等級
炎	1	氷	1
雷	1	風	1
毒	1	聖	1
回復	1	睡眠	1
沈黙	1	沈黙解除	1
炎の壁	1	氷の壁	1
雷の壁	1	風の壁	1
毒の壁	1	聖の壁	1
回復の壁	1	睡眠の壁	1
沈黙の壁	1	沈黙解除の壁	1

配合隊伍的變更裝備武器

在6種武器中，從能在前排攻擊敵人前排的斧頭、空手、劍到後排能攻擊敵人的槍、鞭、弓、杖等，有各式的分類。要配合隊伍的不同來配置武器。



別偷拿裝備武器導致信賴度下降

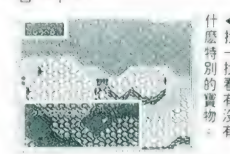
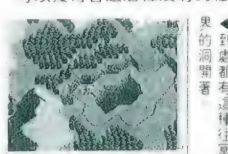
要是主角在市鎮或是村莊中隨便拿取道具（也就是偷啦！），那麼他信賴度的參數值會下降，這點對在與敵人戰鬥時，伙伴的行動會有不利的影響，最好別偷。



到往冥界的洞裡找寶物

在地上世界各處都有通往冥界的地洞。在冥界時可以獲得普通店裡沒有的秘

寶，不過被詛咒的東西很多，在裝備之前不妨叫出表來看一下。



武器表

	武器名稱	價格	攻撃力	詛咒	効果
劍 系	たんけん	30	3	無	無
	さびたつるぎ	—	4	無	無
	せいどうのけん	60	6	無	無
	てつにつるぎ	80	8	無	無
	せんしにつるぎ	150	10	無	無
	くろがねにつるぎ	250	14	無	無
	みかづきとう	445	22	無	無
	えいゆうのつるぎ	450	22	無	無
	ぎんにつるぎ	700	26	無	與モルシーノ効果同
	いだいなつるぎ	810	28	無	無
	アテナのつるぎ	1000	30	無	無
	まふうけん	—	37	無	與ラクシオン効果同
	かぜのつるぎ	1500	38	無	裝備後速度上升25
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	斧 系	ほのおのつるぎ	15000	42	無
ふはいのつるぎ		—	42	無	與パラレス効果同
いこくのやいば		—	42	無	裝備後知性下降35
めあふのけん		—	44	無	與トレロ効果同
リリよくのけん		—	28	無	消費MP攻撃力2倍
ハデスのつるぎ		—	66	無	與バシガルム効果同
ゼウスのつるぎ		—	?	?	?
せんしのおの		150	10	無	無
たたかひのおの		350	16	無	無
いざいなおの		1000	32	無	無
いづきりのおの		—	35	無	裝備後速度下降30
しんくのおの		—	46	無	裝備後速度下降35
ながやり		50	5	無	無
きりさきのやり		80	8	無	無
くろがねのやり		350	16	無	無
槍 系		ぎんのやり	700	26	無
	みつまたのほこ	1500	38	無	與ランドラ効果同
	タナトスのかま	—	18	無	與ゴーヘル効果同
	どろろのやり	—	36	無	與スノバール効果同
	ほのおのやり	20000	46	無	與バンガール効果同
	てつのごぶし	80	8	無	無
	くろがねのつめ	198	12	無	無
	くまのつめ	398	20	無	無
	ししのつめ	1500	38	無	裝備後知性上升25
	きりさきのつめ	—	14	無	可攻撃2次
	ケルベロスのつめ	—	25	無	與パラレス効果同
	ほのおのごぶし	2500	44	無	裝備後速度上升35
	いばらのむち	180	11	無	無
	くざりのむち	—	14	無	無
	だいにゃのむち	—	38	無	使對手麻痺
	鞭 系	やいばのむち	—	44	無
ほのおのむち		2000	40	無	速度知性上升15
きのゆみ		60	5	無	無
くろがねのゆみ		310	15	無	無
いしゆみ		398	20	無	無
あわせゆみ		450	22	無	無
ぎんゆみ		600	24	無	與モルシーノ効果同
いだいなゆみ		810	28	無	無
ほのおのゆみ		2000	40	無	裝備後知性上升35
てんしのゆみ		—	10	無	速度・知性各上升35
こだいのゆみ		—	37	無	使對手睡眠
メデューサのゆみ		—	42	無	與パラレス効果同
アルテミスのゆみ		15000	22	無	與クノム効果同

台北縣231新店市
復興路45號6樓

廣告回函

臺灣北區郵政管理局登記證

北台字2674號

電視遊樂雜誌社

S F C特輯 5 · 讀者回函

對於您購買本公司之出版品

致以無上的感謝

請您填好以下之資料，寄回本公司參加抽獎活動

●姓名

性別

出生 年 月 日

●住址

縣市

鄉鎮

●學歷

小·中·高·大·專科 年

●所持有的機種（可圈選）

☐ SFC ☐ MD ☐ PC-E ☐ PC-CD ☐ DUO ☐ MD-CD ☐ FC

PC-SG □ NEOGEO □ GameGear □ GameBoy □ LYNX

☐WONDER-MEGA ☐FC磁碟 ☐IBM PC ☐其他 ()

盾	さびたて	—	8	無	無
	くろがねのたて	298	10	無	無
	えいゆうのたて	398	12	無	無
	ぎんのたて	498	14	無	與モルシーノ効果同
	わらうたて	—	17	有	與トレロ効果同
系	いこくたて	—	19	有	速度-15知性+5
	かせのたて	798	19	無	速度+5知性-5
	りりよのたて	—	18	無	與エムトル効果同
	ほのおのたて	998	21	無	無
	アテナのたて	30000	25	無	無
	ハデスのたて	—	26	有	與モルシーノ効果同
	ゼウスのたて	—	?	?	?
窓	かわのぼうし	15	1	無	無
	かわのかぶと	50	2	無	無
	くろがねのかぶと	110	4	無	無
	さびたかぶと	110	4	無	無
	せんしのかめん	190	5	無	無
	えいゆうのかぶと	230	6	無	裝備後知性+10
	ヘルメスのぼうし	—	6	無	與スピム効果同
	ぎんのかぶと	260	7	無	無
	アテナのかぶと	510	9	無	與イント効果同
	みかくしのかぶと	600	10	無	與ガルダニ効果同
系	いこくのかぶと	—	10	有	速度、知性-5
	ほのおのかめん	750	12	無	無

道具表

道具名稱	價格	效果
むすめのおもいで	—	在ゴルテ之時。可扮女性
かみがみのめ	—	在羅典娜城。可見羅上世史。
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

	魔法名掲載	MP	範囲	特徴
恢復系	ククストフ	3	1人	回復10%
	イルメタ	10	1人	回復20%
	イルメタ	16	1人	回復30%
	クノ・トレロ	2	1人	回復15%
	クノ・レム	3	1人	回復10%
	クノ・パラ	2	1人	回復15%
	パワ	2	1人	回復10%
	パワ	3	1人	回復15%
	パワチス	6	1人	回復20%
	パワチスマ	12	全体	回復20%
エムワール	8	全体	回復30%	
クノ・ミス	2	1人	回復10%	

攻 撃 系	クレス	7	1人	魔法攻撃・魔法防御
	タキネス	6	1組	魔法攻撃・魔法防御
	ウィザサール	16	1組	魔法攻撃・魔法防御
	ライザー	8	1人	魔法攻撃・魔法防御
	ライバーン	12	1人	魔法攻撃・魔法防御
	ヘリオス	7	1人	魔法攻撃・魔法防御
	ランドン	8	1人	魔法攻撃・魔法防御
	アクア	7	1人	魔法攻撃・魔法防御
	アクアル	4	1組	魔法攻撃・魔法防御
	アクアルム	12	全組	魔法攻撃・魔法防御
ハイドロア	8	1人	魔法攻撃・魔法防御	
バーン	12	1人	魔法攻撃・魔法防御	
バンガバ	8	1組	魔法攻撃・魔法防御	
バンガバルム	16	全組	魔法攻撃・魔法防御	

レムー	3	全勝	愛犬・海馬
バラレス	3	1人	愛犬人敬事
トレロ	3	全勝	愛犬人敬事
ソルシーバ	4	1人	愛犬人敬事
ゴーベル	4	1人	愛犬人敬事
エムトル	4	1人	愛犬人敬事
デ・スバラ	4	1人	愛犬人敬事
デ・ガル	4	1人	愛犬人敬事
デ・スピム	4	1人	愛犬人敬事

防衛系	スパー	3	1人	敵の攻撃を回避する
	カルド	3	1人	敵の攻撃を回避する
	カルター	4	全機	敵の攻撃を回避する
	スズム	4	全機	敵の攻撃を回避する
	イント	2	1人	敵の攻撃を回避する
	インテル	4	全機	敵の攻撃を回避する
	ワンモア	4	1人	敵の攻撃を回避する
	リ・クエス	12	全機	敵の攻撃を回避する
	リ・アクア	8	全機	敵の攻撃を回避する
	リ・オーラ	14	全機	敵の攻撃を回避する
	ロケット	5	1人	敵の攻撃を回避する
移動系	ラクシオン	8	全機	敵の攻撃を回避する
	ターゲ	5	全機	敵の攻撃を回避する
	ターゲ	4	全機	敵の攻撃を回避する
	ターゲ	4	全機	敵の攻撃を回避する

54

	防具名稱	價格	防敵力	詠咒	效果
頭型系	いばらのかんむり		13	有	裝備後物理性下降5%
	じんじつのかんめ		14	有	無
	ハテスのかぶと		16	有	物理性下降5%
	セウスのかぶと			?	無
披風系	マント			無	無
	まいゆうのマント	80	2	無	無
	アテナのマント	16		無	無
	ほうおのマント	320	4	無	無
戒指系	どうのゆびわ	750	1	無	與ラフタン同
	かいがらのゆびわ	850	1	無	與アクア同
	ちのマニキュア		1	有	與ブラレス同
	のろいのゆびわ			有	裝備後物理性下降5%
	くるしんじゅ	1250		無	與アケアル同
	まほうのゆびわ	1300	1	無	無
	リンネのゆびわ	1300	1	無	與イル・*
	きんのゆびわ	1500	1	無	與リッフェ同
	きんのゆびわ	1750	1	無	無

道具名柄	價格	效 果
エスカルゴのくやくそう	10	抽牌或得口口
かいふくやく	25	從牌中回到相當程度
やくそうぶくる	350	從牌中回到相當程度 影響極大
あひなクトル	55	從牌中回到某種程度
あひなクトルしろいナクトル	55	解除中毒、麻痺等副作用
しろいナクトル	55	恢復口中。與「バフ」不同
しらぬのナクトル	55	復活！與「レオ」同
とけしそう	12	解鎖！與「ク」・「ス」同
にんじん	15	解除麻痺狀態！與「ク」・「ラ」同
ふどうしほ	50	讓對手睡著。與「レ」同
めざめのはな	40	解除睡眠。神經衰弱
きさのおんざ	35	解除混亂狀態！與「ク」・「ト」同
たびのつばき	50	能暫時移動到去過的地方
スラブ	65	從迷宮內脫出。能用8次
きのとのとりや	200	從對手睡著。效果同「ム」。可用8次
せいのなき	200	解除魔法防禦
ほうせき	—	可於途中產200G
ぼばらのたま	—	與「ム」・「ス」相同
けいののみやけ	—	與「ム」・「ス」相同
じゅうたん	1000	將寶珠至去過的市鎮。可用1次
たてごと	750	在雅典城進行後。可在特洛依乘船
ねむりのたてごと	1000	與「レ」效果同
からからのたてごと	—	力量↑10%
いのりのでたとごと	—	同時恢復我方全體狀態！ ？
ちのかたり	—	製作重鎧的素材
アレフのはね	—	成為斯巴魯達兵隊長時得到
たいちようしょう	—	於天宮得自「バーン」・司掌雷神廟
しんでんのかぎ	—	於天宮得自ウーラス。可至天界
てんのびごえ	—	於天界得自パイロス。在天界之塔等地 得自トリオン。可至海峽神廟
うみのとびら	—	在水ロイド的海底神廟。可變為「カガリ」
きぬのたすな	—	藏於船屋家中。可操作船
まゆのかじほう	—	在雅典城處。可了解オリボス眾神的
しんわじてん	—	レオンの旅行日記
レイオンのにつき	—	？
パオールのにつき	—	？

這裡為各位介紹地圖與各種角色

摩訶摩訶

攻略
檔案 1

本款遊戲的角色全部都是由專畫怪異漫畫的漫畫家——相原模所設計的，每當他們配合著BGM出現，總給人一種好笑奇異的感覺。摩訶摩訶是款特異的RPG，在這裡，我們將一舉公開所有的敵人角色資料。

SIGMA

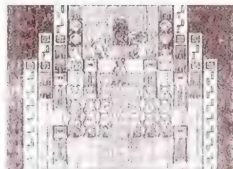
92年4月24日發售

¥8700

摩訶摩訶世界地圖

奇怪的頭目角色一覽

本款遊戲的角色設定是由黃色漫畫家——相原模擔任的，整個遊戲的風格給人以一種怪異詭譎不測的感覺。在這裡我們將就摩訶摩訶這個世界中的各個角色，請各位玩者好好參考一下表上的各項資料。



▲摩訶摩訶的開場畫面，在上方是黃色的開場目標的顏色。



空中小姐囉囉 出現場所：パスカル博士的飛機上
特徵：會化裝成空中小姐，並不太強。
臉務長囉囉 出現場所：パスカル博士的飛機上
特徵：會化裝成臉務長，打倒可獲金錢。
幽格阿魯1號 出現場所：迷いの洞くつ
特徵：除了普通攻擊之外，還會毒、麻痺的能力。
大食公主 出現場所：タリアの村
特徵：吃得飽肥的胖女人。會用奇術魅惑你。



大食王 出現場所：オオクイ城
特徵：吃太多而脹滿腸胃。會用體重引起地震。
大臉譜 出現場所：怪奇城
特徵：一張奇怪的大臉。會用口臭和毒攻擊。
怪奇人 出現場所：怪奇城屋頂
特徵：用電攻擊。會封住你的變身能力。
魔人 出現場所：フルフルタワーの屋頂
特徵：用電攻擊。讓你無法動彈。



鬼熊人 出現場所：モンテシカコの鬥技場
特徵：像熊般的拳擊手，會恢復自己的HP。
大手婆婆 出現場所：サンボートの碼頭
特徵：用兩隻大手攻擊人臉。
花舅舅 出現場所：花園宮殿
特徵：以奇怪的舞蹈迷惑人。
貓靈女 出現場所：ラモーヌ城
特徵：討厭男人的女王，用爪和尾攻擊。



變身獸 出現場所：ガルル城
特徵：照到月光就會變身，用某種劍才能打倒。
空中小姐囉囉 出現場所：パスカル博士的飛機上
特徵：會化裝成空中小姐，並不太強。
臉務長囉囉 出現場所：パスカル博士的飛機上
特徵：會化裝成臉務長，打倒可獲金錢。
幽格阿魯1號 出現場所：迷いの洞くつ
特徵：除了普通攻擊之外，還會毒、麻痺的能力。
大食公主 出現場所：タリアの村
特徵：吃得飽肥的胖女人。會用奇術魅惑你。
大食王 出現場所：オオクイ城
特徵：吃太多而脹滿腸胃。會用體重引起地震。
大臉譜 出現場所：怪奇城
特徵：一張奇怪的大臉。會用口臭和毒攻擊。
怪奇人 出現場所：怪奇城屋頂
特徵：用電攻擊。會封住你的變身能力。
魔人 出現場所：フルフルタワーの屋頂
特徵：用電攻擊。讓你無法動彈。
鬼熊人 出現場所：モンテシカコの鬥技場
特徵：像熊般的拳擊手，會恢復自己的HP。
大手婆婆 出現場所：サンボートの碼頭
特徵：用兩隻大手攻擊人臉。
花舅舅 出現場所：花園宮殿
特徵：以奇怪的舞蹈迷惑人。
貓靈女 出現場所：ラモーヌ城
特徵：討厭男人的女王，用爪和尾攻擊。
變身獸 出現場所：ガルル城
特徵：照到月光就會變身，用某種劍才能打倒。

遊戲前半敵角色一覽

名字	HP	攻擊力	速度	經驗值	錢數	防禦力
連綿	HP 3	攻擊力 10	速度 8	經驗值 8	錢數 1	防禦力 1
出現場所 A	在路邊每一處，是普通的角色。					
妖精	HP 5	攻擊力 25	速度 10	經驗值 19	錢數 3	防禦力 9
出現場所 B	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
蜘蛛	HP 12	攻擊力 20	速度 10	經驗值 12	錢數 2	防禦力 2
出現場所 B	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
人面球	HP 16	攻擊力 10	速度 16	經驗值 30	錢數 5	防禦力 5
出現場所 B	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
蜘蛛	HP 25	攻擊力 1	速度 26	經驗值 1	錢數 30	防禦力 30
出現場所 B	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
蜘蛛	HP 26	攻擊力 38	速度 32	經驗值 16	錢數 6	防禦力 3
出現場所 B	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
食人花	HP 90	攻擊力 25	速度 34	經驗值 10	錢數 16	防禦力 40
出現場所 B	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
連綿	HP 35	攻擊力 40	速度 32	經驗值 20	錢數 11	防禦力 12
出現場所 C	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
香蕉男	HP 58	攻擊力 56	速度 35	經驗值 18	錢數 12	防禦力 8
出現場所 C	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
龍氣男	HP 64	攻擊力 44	速度 42	經驗值 32	錢數 14	防禦力 10
出現場所 C	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
特殊連綿	HP 65	攻擊力 58	速度 41	經驗值 85	錢數 14	防禦力 30
出現場所 C	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
怪連綿	HP 75	攻擊力 80	速度 34	經驗值 31	錢數 15	防禦力 20
出現場所 C	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
欺侮人	HP 35	攻擊力 60	速度 25	經驗值 20	錢數 7	防禦力 20
出現場所 C	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
怪連綿	HP 20	攻擊力 40	速度 20	經驗值 100	錢數 10	防禦力 108
出現場所 D	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
自爆彈	HP 40	攻擊力 1	速度 50	經驗值 10	錢數 20	防禦力 0
出現場所 D	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
自閉男	HP 48	攻擊力 108	速度 180	經驗值 18	錢數 20	防禦力 20
出現場所 D	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
沙漠連綿	HP 90	攻擊力 100	速度 46	經驗值 29	錢數 25	防禦力 25
出現場所 D	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
噴火女郎	HP 98	攻擊力 1	速度 70	經驗值 36	錢數 28	防禦力 22
出現場所 D	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
金字塔男	HP 100	攻擊力 1	速度 130	經驗值 40	錢數 120	防禦力 80
出現場所 D	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
土器男	HP 250	攻擊力 100	速度 68	經驗值 88	錢數 28	防禦力 100
出現場所 D	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
連綿	HP 500	攻擊力 100	速度 43	經驗值 40	錢數 120	防禦力 80
出現場所 D	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
宇宙怪獸	HP 72	攻擊力 103	速度 56	經驗值 60	錢數 20	防禦力 0
出現場所 E	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
蜘蛛	HP 75	攻擊力 1	速度 47	經驗值 45	錢數 14	防禦力 0
出現場所 E	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
赤機心	HP 75	攻擊力 1	速度 47	經驗值 45	錢數 20	防禦力 0
出現場所 E	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
出現場所 E	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					

☆圖表識別法

名字	HP	攻擊力	速度	經驗值	錢數	防禦力
史萊克	HP 80	攻擊力 89	速度 23	經驗值 20	錢數 16	防禦力 0
出現場所 E	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
異形龍	HP 3200	攻擊力 122	速度 53	經驗值 50	錢數 1000	防禦力 1000
出現場所 E	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
蜥蜴男	HP 180	攻擊力 110	速度 56	經驗值 50	錢數 80	防禦力 35
出現場所 F	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
士兵	HP 130	攻擊力 40	速度 69	經驗值 10	錢數 10	防禦力 7
出現場所 F	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
蜘蛛男	HP 200	攻擊力 20	速度 50	經驗值 10	錢數 68	防禦力 32
出現場所 F	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
怪連綿	HP 340	攻擊力 170	速度 73	經驗值 1	錢數 102	防禦力 38
出現場所 F	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
女連綿	HP 20	攻擊力 50	速度 20	經驗值 90	錢數 80	防禦力 50
出現場所 G	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
蜘蛛男	HP 30	攻擊力 60	速度 50	經驗值 80	錢數 78	防禦力 50
出現場所 G	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
蜘蛛女	HP 110	攻擊力 100	速度 115	經驗值 87	錢數 135	防禦力 110
出現場所 G	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
女王連綿	HP 130	攻擊力 165	速度 120	經驗值 100	錢數 140	防禦力 120
出現場所 G	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
怪女連綿	HP 140	攻擊力 200	速度 10	經驗值 80	錢數 130	防禦力 20
出現場所 G	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
好玩女	HP 165	攻擊力 110	速度 105	經驗值 65	錢數 125	防禦力 130
出現場所 G	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
字型男	HP 220	攻擊力 110	速度 150	經驗值 30	錢數 150	防禦力 100
出現場所 G	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
心靈女	HP 420	攻擊力 210	速度 65	經驗值 150	錢數 400	防禦力 105
出現場所 G	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
體育女	HP 1000	攻擊力 182	速度 18	經驗值 50	錢數 240	防禦力 80
出現場所 H	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
強硬伯伯	HP 205	攻擊力 200	速度 180	經驗值 94	錢數 200	防禦力 120
出現場所 H	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
偵察連綿	HP 120	攻擊力 180	速度 85	經驗值 70	錢數 120	防禦力 100
出現場所 H	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
騎士連綿	HP 80	攻擊力 175	速度 300	經驗值 60	錢數 230	防禦力 105
出現場所 H	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
迷途連綿	HP 65	攻擊力 10	速度 200	經驗值 300	錢數 1000	防禦力 0
出現場所 H	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
吸血龍	HP 80	攻擊力 90	速度 180	經驗值 98	錢數 120	防禦力 100
出現場所 H	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
笑老頭	HP 100	攻擊力 170	速度 230	經驗值 85	錢數 200	防禦力 300
出現場所 H	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
火柴男	HP 100	攻擊力 10	速度 150	經驗值 90	錢數 140	防禦力 120
出現場所 H	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					
雪女	HP 140	攻擊力 80	速度 200	經驗值 80	錢數 220	防禦力 125
出現場所 H	在路邊出現，相當有特色，打倒它可得 5。					

摩訶摩訶地名表

- 1 故鄉鎮
- 2 飛龍場
- 3 南國城
- 4 沙漠荒地
- 5 火山山
- 6 外牆小屋
- 7 迷途洞窟
- 8 迪拉米
- 9 特拉
- 10 大食城
- 11 怪奇城
- 12 連綿亞
- 13 壽依亞
- 14 西沙恩沙
- 15 三塊小岩石
- 16 歐連利旅館
- 17 修行洞窟
- 18 聖地西卡哥
- 19 聖地西卡哥
- 20 亞特拉斯山
- 21 西方油壩
- 22 花園宮殿
- 23 那可
- 24 歐連特
- 25 拉摩斯城
- 26 比克利利
- 27 聖地西卡哥
- 28 聖地西卡哥
- 29 亞特拉斯山

以資料來決定公司的經營成功與否

航空產業

向天空出發

光榮

92年4月9日

¥11800

在現實的世界中，公司可能會因社會上的各種狀況的變動而倒閉，這種情況在電玩的世界中也可能會發生，在不斷的失敗中，你可因此而學到許多的經驗，這些細節將會對日後的發展有很大的幫助哦！

首先介紹航空產業的基礎知識

首先，在經營一種從未參與過的行業時，一定要先找出「創造利益方法」。任何行業都是由利益（航線上的收入）及經營（飛機的整備等）為經營所必須準備的支出所組成的，而且，若不準備適當的經費，則無法不斷創造利益。這用說的聽起來似乎很簡單，但對初次接觸的人來說卻是相當的難。所以常常會有經營不善而倒閉的情形發生。為了不使這種情況發生，我們一定要常常檢查「設備投資」及「航路設定」等項目。這樣不但可避免浪費，而且可產生安定的成長哦！

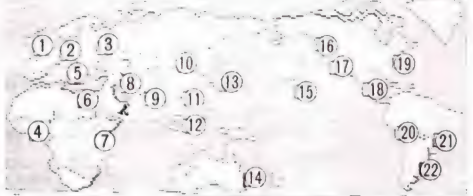
發生困難時的會議

若初玩的人對剛剛所提到的「創造利益方法」還是不懂的話也不用擔心。為了使這些初玩的人更容易了解，光榮設計了「會議」的指令。這指令可幫助你了解在什麼樣的狀況下應下什麼樣的指令來應付，而後也會給予建議哦！這樣便應不會失敗才對吧！



在不確定時可在會議中得知資訊

世界地圖



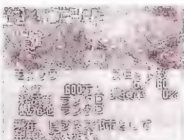
1 倫敦 2 巴黎 3 莫斯科 4 拉哥斯 5 羅馬 6 開羅 7 奈羅比 8 德黑蘭 9 德里 10 北京 11 香港 12 新加坡 13 東京 14 雪梨 15 夏威夷 16 溫哥華 17 洛杉磯 18 墨西哥 19 紐約

各都市的特色

為了將全球22個都市都連結在我們的航空網下，我們必須對每個都市都有一定程度的了解才行。其中，其可分成四類都市

●商業型

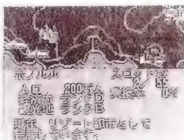
這種商業都市的交通網都十分的完備，是商業活動十分發達的都市。莫斯科、拉哥斯、香港、雪梨、溫哥華、布宜諾斯艾利斯等都是這一類的都市。因資料值低，所以難度低



商業型都市的資料值低

●觀光型

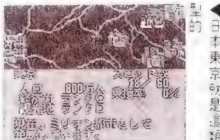
這些觀光型的都市將會有很多的觀光客來訪。如羅馬、巴黎、北京、洛杉磯、紐約等大都市都屬於這一類型。而以此類型的都市為公司的根據地來玩將會較易入手。而若以這類以外的都市來玩，則一定要先與這些都市連結航路網哦！



觀光型都市的資料值高

●豪華型

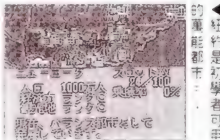
與其說它是已經過相當成長的都市，不如說它是具備巨大都市特色的地方。開羅、德黑蘭、東京、墨西哥市、等4都市便屬於這一類型。雖都市初期的資料值很低，但與其他3類比起來，它卻最有可能擴張哦！相反的，若在此都市中失敗，則可能會無法東山再起哦！對於喜愛挑戰的人可試試看。



日本東京就是這類的都市

●萬能型

這種類型的都市不但保有觀光地的魅力，而且也有商業都市的價值。如倫敦、巴黎、北京、洛杉磯、紐約等大都市都屬於這一類型。而以此類型的都市為公司的根據地來玩將會較易入手。而若以這類以外的都市來玩，則一定要先與這些都市連結航路網哦！



紐約是折衷者可用的萬能型都市

了解各種事件造成的影響

在這遊戲中會發生的各種事件可分都市、公司、航線、歷史4種。以下便是各事件的解說。

都市事件

若奧林匹克運動會、觀光熱潮、海外旅行熱潮等事件發生時，湧向某都市的民衆會增加，因此都市的資料值也會上升。相反的，若遇到地震、天氣上的變化、政治的不穩定等都會影響到乘客移動的意願，使都市的資料值下降。而有時，飛機還可能無法進入此都市哦！雖有些都市常會發生，但這大多是依亂數來隨機發生，所以不可能預防。若發生，那只有怪運氣不好了！



這是因隨機發生的事件

公司、航線事件

公司上的事件中員工的罷工及飛行員的罷工都會使公司的資料值下降。

在航線上若劫機、遇上特殊狀況、失事、故障等事件都會使公司乘客的人數下降。而任一事件都可用設備投資上的擴充來預防。除此之外，也還有發生機率不高的失蹤及目擊UFO事件的發生。



幸好設備的投資便不會發生

歷史事件

歷史事件會依年月、日期來發生。這發生率約在25%~50%，而依情況不同內容也有差異。詳細內容請參考下表。

歷史事件年表

發生年月	事件名	其影響
1963年 12月	肯亞獨立	奈洛比人口、經濟力、觀光地值上昇
1965年 8月	新加坡獨立	新加坡人口、經濟力、觀光地值上昇
1967年 5月	第3次中東戰爭	聖耶路撒冷減少、世界燃料價格大上昇
1970年 7~10月	日本重工業博覽會	東京人口與乘客數上昇
1973年 10月	第4次中東戰爭	聖耶路撒冷減少、世界燃料價格大上昇
1978年 4~7月	成田空港開放	東京人口數上昇
1980年 9月	兩伊戰爭	德黑蘭乘客減少、燃料價格上昇
1985年 7~10月	蘇俄政情變化	莫斯科人口、經濟力、觀光地值波動
1988年 4~7月	澳大利亞博覽會	雪梨人口與乘客數上昇
1990年 8月	科威特被襲	世界乘客減少、燃料價格上昇
1990年 10月	德國統一	倫敦、巴黎、羅馬人口數波動
1991年 1月	波斯戰爭	世界乘客減少、燃料價格上昇
1993年 1月	都市統合	倫敦、巴黎、羅馬人口數上昇
1995年 7~10月	蘇俄民主化	莫斯科人口、經濟力、觀光地值上昇
1997年 7月	香港返還	香港人口、經濟力、觀光地值波動
2001年 5月	第5次中東戰爭	世界乘客減少、燃料價格上昇
2006年10~12月	韓區統一	東京、北京、香港人口數上昇
2010年1~3月	加拿大博覽會	溫哥華人口與乘客數上昇

公開20架飛機的資料

在這款遊戲中所會出現的飛機種類共有約20種。以下便是這20種飛機的資料大公開。這可用來購買飛機時參考。

在購買飛機時，我們有幾點建議。如下表所見的，共有4家廠商生產飛機，雖若能同時與四家公司打交道是不錯，但先集中於一家身

上吧！這樣一來，若你與廠商的關係良好，則有機會買到價格較定價低的飛機哦！



最好集中與一家廠商交易

資料識別法

坐席數...此飛機的最多坐位數量。
續航距離...此飛機可飛行的最遠距離。單位km。
價格...這飛機的價值。天下統一的標準價格。貨幣單位以（\$）來統一。
開始年...這種飛機開始生產的年份。同時也被認為開始銷售的年份。
終了年...這種飛機生產終止

的年份。正是停止販賣的年份。以線段（—）表示的是賣到最後一年（2010）的機種。
燃係...燃料係數的簡稱。在飛機燃費數值表中，這個值愈小，燃費愈便宜。
整備...整備系數的簡稱。在飛機的整備費數值表中，這個值愈小，愈不需要花錢整備。

飛機資料

機種名	廠牌名	座席數	續航距離	價格	開始年	終了年	燃係	整備
B707	ブルーウィング	202席	6900km	4700萬\$	1967年	1983年	40	40
B727	ブルーウィング	189席	6000km	4100萬\$	1967年	1984年	38	35
B737	ブルーウィング	168席	5200km	3800萬\$	1967年	---	25	30
B747	ブルーウィング	550席	13700km	14000萬\$	1969年	---	83	100
B797	ブルーウィング	258席	13200km	6000萬\$	1982年	---	26	50
B747-400	ブルーウィング	660席	15900km	15300萬\$	1989年	---	66	120
D C 8	ダブルリンク	269席	8100km	6200萬\$	1968年	1972年	34	50
D C 9	ダブルリンク	139席	6500km	3000萬\$	1965年	---	21	25
D C 10	ダブルリンク	380席	11900km	9300萬\$	1970年	1988年	57	65
MD11	ダブルリンク	285席	12800km	10000萬\$	1990年	---	29	50
L 1011	ダブルリンク	400席	9100km	9800萬\$	1970年	1983年	60	65
T U 154	ミリアーコフ	180席	6600km	3000萬\$	1968年	---	36	40
I L 62	ミリアーコフ	195席	10000km	3500萬\$	1963年	1982年	49	45
I L 86	ミリアーコフ	375席	4600km	6800萬\$	1977年	---	94	95
I L 96	ミリアーコフ	300席	11000km	7300萬\$	1988年	---	45	60
A 300	エアライナー	375席	8800km	8800萬\$	1972年	---	38	60
A 310	エアライナー	280席	9600km	6300萬\$	1982年	---	28	50
A 320	エアライナー	179席	6700km	3700萬\$	1987年	---	18	30
A 330	エアライナー	375席	12800km	11200萬\$	1992年	---	38	60
コンコルド	エアライナー	100席	6600km	15000萬\$	1969年	---	70	200

「正宗快打旋風II」

蹲下來一舉進攻！

隨著人物的不同，一般而言只要按下十字鍵後方之後存積了能量就可出奇招了。這告訴玩家除了按著十字鍵後方以

外，按著後方斜下部位也可以施展出同樣的招術。為了不讓威力減損，別讓敵人乘隙而入，把它施展出來！



養精蓄銳

一觸即發

「正宗快打旋風II」

快到四天王那裡去



在到達四天王之前，要先打倒其他七名對手。可是隨著人物及自己作戰方法的不同，也會出現難纏的角色，想要儘快跟四天王交戰的人，在單打時按下2號控制器的按鈕進行2P模式吧！於是讓2P選擇其他7人，然後用1P來打倒他們，如此把沒有操作者的角色——打倒之後，馬上就可以到四天王那裡去囉！就算接關次數在螢幕上計算得很清楚，也值得玩家一試吧！（雖然有些卑鄙。）



有夠快的呢！...

「正宗快打旋風II」

和尚抱歉啦！

這場在泰國寺院的決戰，由於是最終決戰的場所，所以此地的戰況將更為激烈。可是正因為太過於激烈的動作常常

使兩旁的佛像被無端地破壞，要是佛像被打壞的話，仔細在正中央一晃而過的和尚的臉，居然非常地生氣呢！真是抱歉



▲把站立在兩側的佛像弄壞的話，心腹寬大的和尚也會生氣哦！



▲平時在寺院中靜靜地觀看比賽的和尚，通常不會生氣的...

「正宗快打旋風II」

閃避龍捲腳的布蘭卡

龍捲旋風腳是龍和肯氣派十足的招式，不過這裡發現也有很多漏洞，用布蘭卡對戰的時候，居然以平常走路的方式



▲龍或肯施展龍捲旋風腳的時候，別怕向前走！幾乎可以穿越而且不會受到重創哦！

迎上前去竟然就可以閃過其攻擊，只是邁開步伐走過去而已，也不知為何毫髮未損？真是奇怪！



穿越過去！

「正宗快打旋風II」

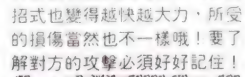
聲音不同強度也不同

拳擊或飛踢等攻擊之中，大家都知道有強中弱三種強度，要辨別其強度只要聽了聲音



▲因為是弱按鈕所以跳躍得較低，右邊是強按鈕所以跳躍較高，可以由聲音的速度來了解！

之後馬上就可以了解其威力程度哦！招式的力量越大其聲音的音調也就越高越快，重覆的招式也變得越快越大力，所受的損傷當然也不一樣哦！要了解對方的攻擊必須好好記住！



「正宗快打旋風II」

便利的必殺技先下手！

對戰中的攻防，稍微漏出破綻就會失敗，在此介紹一些先下手為強的招式吧！就是在招式施展得最順暢時馬上輸入下一個招式的指令。這樣子先



▲先下手制敵的話，在使出一招之後，就會產生破綻！

發制人之後，敵人還沒有喘氣就要面對下一波的攻擊。必殺技連續地使用，非常便利。不過絕招的時間差很難掌握！

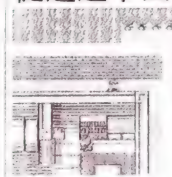


無懈可擊的攻擊

摩訶摩訶

開始後馬上變富翁

從這邊下去



▲從側面的牆壁跳下去

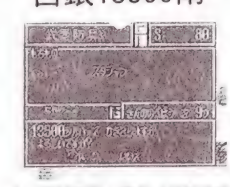
9根金屬延長棒



▲原本進不去的牆壁結果進去了，調查了之後發現有金條棒

開始之後馬上可以變成大富翁的秘技找到了！其實在鄉鎮及城市的主角家裡，有9根金屬延長棒。從主角家裡的右上角開始，大約離開3步，在左邊的外壁，看起來跟普通的牆壁一樣。但只有這個部分可以穿過。調查一下身邊周圍就能發現金屬延長棒哦！

白銀13500兩

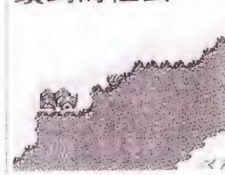


▲一支1500兩，總共13500兩成交！好大的數目

摩訶摩訶

用ウルウルカー來提升等級

鑽到海裡去



▲用ウルウルカー衝撞障礙物，海岸也是障礙物吧！

想要提升等級的時候，這下可有了便利的秘技，首先要在取得ウルウルカー之前一直前進，再來就簡單了，只要把ウルウルカー向某種障礙物碰撞的話，就可以了，於是一定會有人出現，在同一個地方衝撞讓敵人出現後再打倒他！很快就可以提升等級了，在城鎮附近恢復體力很方便。

重覆過來了啦



▲相撞之後一定有敵人會出現，打倒後衝進去，如此反覆

這地方很方便

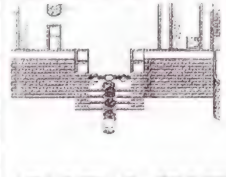


▲跟照片一樣，撞城市比較好，受傷就到旅館

摩訶摩訶

跳過事件往多拉休城

蝙蝠出現了



▲吸血鬼城的入口，想進去的話蝙蝠會來阻攔。

在吸血鬼城中，發現了可以避開討厭的蝙蝠潛入城內的方法。做法很簡單，想要進入吸血鬼城的時候蝙蝠出來攔路的話，要在他前面轉來轉去，跟敵人遭遇之後把他關在裡面。戰鬥終了之後再度回到城內的畫面時，竟然來妨礙的蝙蝠不見了！

進入戰鬥畫面



▲在蝙蝠面前把戰鬥結束，到城內也好，逃走也都可以

啊呀！不見了！！

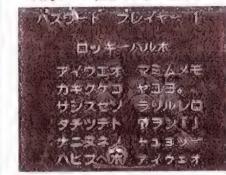


▲蝙蝠不見了之後，原本發生的事件也可跳過不理

拳鬥王

ロッキーハルホ是宇宙第一！！

輸入密碼吧！！



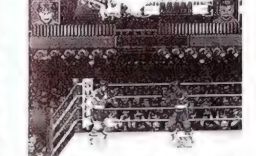
▲輸入「ロッキーハルホ」吧！



▲你看，從輕重量級開始比賽！

現在發現了可以從輕重量級開始，而且玩家的拳擊、速度、抵抗強度等等能力值也從9星級開始的秘技，這可是大發現哦！做法非常簡單，只要在密碼輸入畫面中輸入「ロッキーハルホ」就可以了！這樣子一來，開始之後就能夠變成不輸給拳王「麥克泰克」的最強選手了！

總會打贏的啦！



▲馬上就跟「麥克泰克」拳王交戰！！

魔幻精靈卡

可以選章節的話就輕鬆了！

基本指令
依序按十字鈕的下方、選擇鈕、選擇鈕、X鈕、Y鈕、選擇鈕、選擇鈕、L鈕、R鈕、選擇鈕、選擇鈕、以及十字鈕的左、右、上、下等鍵。

可以從中途的章節開始玩，也就是構成尋找章節的RPG秘技，輸入基本指令之後，在想進入的章節部分輸入指令看看吧！

裝備之類物品在章節中都有準備，請放心！

第2章
輸入基本指令後，在最後按A鈕

第4章
輸入基本指令後，在最後按X鈕

第3章
輸入基本指令後，在最後按B鈕

第5章
輸入基本指令後，在最後按Y鈕

超級R-TYPE

無限次地全面提升能量

在標題畫面中

在標題畫面中先輸入第一個指令後再按暫停鈕，再輸入第2道指令之後就可以了，要是被擊落的話，每次都得再重新輸入第2道指令才有相同的效果！之後用按鍵便可以來更換武器。

按下暫停鈕

依序按R鈕、十字鈕的右、下、Y鈕、十字鈕的右、下、左、右、下、右、右(A、B、X、Y、R之任何一個)以及(A、X鈕)之任何一個。

對空雷射
對地雷射
反射雷射
裂光雷射
散彈槍雷射
追擊飛彈武器
對地飛彈武器

趣味大進擊

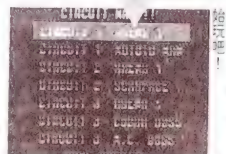
所謂關數的選擇

在此

ONE PLAYER
TWO PLAYERS
SKILL: NORMAL

依序按十字鈕的右、右、上、下、R鈕、L鈕、以及開始鈕。

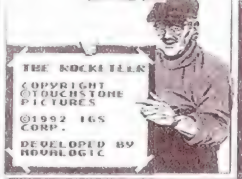
有如流動雲霞一般暢快地打倒敵人，但接關受到限制的話就麻煩了，不妨用舞台的選擇吧！在選擇參加人數的畫面中，輸入指令的話就可以了！



火箭人

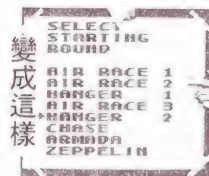
啊！來得好！從哪開始呢？

在這裡



在上面老先生所拿的看板畫面之中，輸入右邊所指示指令吧！正確地按下鈕之後，看板內的字就會改變，這樣一來可以到任何一個地方去。

依序按L鈕、R鈕、L鈕、R鈕及十字鈕的下方。



變成這樣

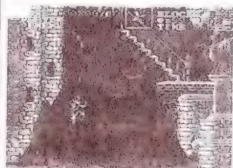
惡魔城

打倒吸血鬼是必要的

也許有些人如果不知道這秘技就會看不到結束畫面了，所以這可是一招大特技。

在跟吸血鬼對戰之前，要

趕快走到下方畫面後盡量地向左邊跳躍看看，在什麼都看不到的空間上會有立足的場所，走向左端之後秘寶會落下來，快！打倒吸血鬼吧！



▲這是秘寶上到頂部時就是這樣，有時也會落空，要注意一下。



超級中國人世界

只有2個字的密碼

可以用非常單純的密碼做出非常厲害的事！這就是利用右方或下方所介紹的日文當作密碼輸入，這樣一來就可以加強裝備進行遊戲，也可以跑到特別的模式中，只要用「きけ」或是「みろ」等密碼試試看。

強力的密碼



亂馬1/2

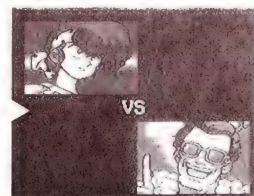
用喜歡的模式來自由地設定

在標題畫面中

一人玩時可以選擇喜歡的人物

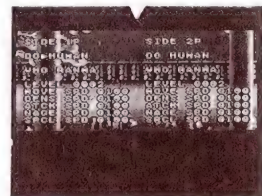
按住L鈕及R鈕
再按下開始鈕

按住L鈕及R鈕
再用十字鈕



▲想用亂馬以外的人物來作戰的話，輸入這道指令就可以玩了！

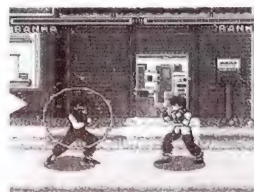
變成調整模式



▲利用調整模式的話就可自由地設定，好好地利用，就樂趣倍增。

可以用相同的人物來進行對戰

按住L鈕及R鈕
再來決定人物



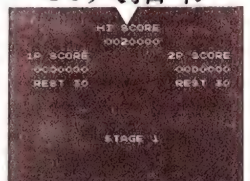
▲用同樣的人物來進行對戰的話，真的實力就清楚了，各種角色也很有趣。

超級魂斗羅

超級魂斗羅指令大全集

在標題畫面中，很快按下十字鈕的下、右下、右方，再趕快按下開始鈕。

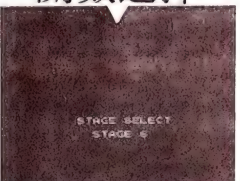
30人指令



▲接關之後，也是依舊從30人開始，這樣子要過關就輕鬆了。

在標題畫面中，迅速按下十字鈕的下、左下、左方，再趕快按下開始鈕。

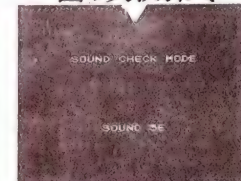
關數選擇



▲從舞台1到6，可以從喜歡的舞台開始。

在標題畫面中，很快按下十字鈕的右、下、右下方，再趕快按下X鈕。

音效測試



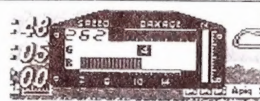
▲這個指令非常不容易輸入，不管幾次也要試，用Y鈕開始演奏。

S F C 軟體總檢索

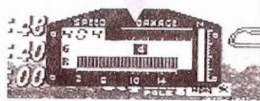
超速 F 1

超越時速 400 公里的威脅

在座機的速度到達最高時，再用 L 鈕及 R 鈕連射吧！這時你會大吃一驚，時速表竟然超過了 400 公里！也許玩家覺得用手來按 L 鈕及 R 鈕來造成連射效果太累了！有這種感受的人就用附有連射機能的控制器來玩吧！可以變得很輕鬆，但若沒有的話，就只好用手指來連射了。這種表直線的加速務必請各位嚐試一番！



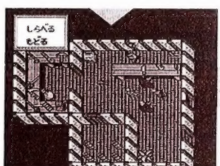
用 L R 鈕連射



創世紀 VI

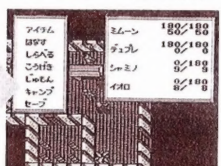
用雪莉酒來再生

在建築物中使用雪莉一的話，死去的同伴會活過來，只是 HP 依舊是 0，真不可思議。



▲在建築物中使用老鼠的雪莉一酒就復活了，姿態就是如此。

在冒險途中，沒有可以讓人物們復活的設施及魔法的時候，這個秘技很有效，只是別忘了 HP 的回復哦！



▲雖然復活了，HP 依舊是 0，趕快讓 HP 回復吧！

試管地球

什麼都看得見的調整模式

在標題畫面時

一邊按著 R 鈕及 L 鈕及選擇鈕，一面再按開始鈕

音效測試

大地蓋亞一覽



本款遊戲有看得到所有的圖畫、聽得見所有的聲音的調整模式被找到了哦！在標題畫面中輸入指令吧！



超魔界村

舞台及音效選擇

讓玩家感覺困難度很高的這款「超魔界村」這回想輕鬆的玩也沒問題了，因為居然有舞台及音效的選擇特技呢！依照右邊所寫的輸入指令之後，再往下看就知道了。對了！差點忘了！本秘技必須要準備兩個控制器否則無法成功，手指可能會很酸很累，但值得一試 LET'S TRY!

在標題畫面時...

一直按著 2 P 控制器的 L 鈕、R 鈕、選擇鈕、開始鈕，再按下 1 P 控制器的開始鈕



從未見過的人也可以向...出現這個畫面就成功了！

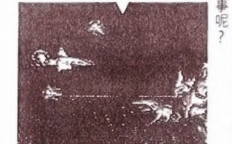
超級 E、D、F

秘技之王、無敵指令

這是一種讓再怎麼樣的英鳥都可以打到終結面的秘技之王無敵指令出現了！遊戲中隨時都可以先用開始鈕按成暫停，這期間再輸入右邊的指令就行了！非常簡單。

不過要注意一點，指令只在同一個舞台有作用，也就是每換一個舞台就必須再度重新輸入同樣的指令，這一點千萬不能忘記！真高興，終於能一口氣過關了。

LEVEL 4 PAUSE
依序按 A、B、X、Y、L、R 鈕和十字鈕的上下左右



事在這裡發生了什麼呢？

旅鼠總動員

爽快的重玩

「旅鼠總動員」是一款要求程序正確及確實掌握時機的解謎遊戲，最初的時候稍有失誤的話還可以過關，進入舞台之後就沒那麼順利了，一點點的失誤也無法原諒呢！

「啊！不好了！」即使玩家這麼想，而旅鼠們依舊

悠閒地散步。這時候可以從頭來進行瞬間再次重玩。經由非常簡單的操作就可以把這個舞台重新再從頭開始。

一面按著選擇鈕，一面再按著開始鈕。



回復原狀

英文或日文卡名	中文名稱	製作廠商	類 別	容 量	日常容量	發售日期	攻略期數
F-2ERO	F-2 轟炸機	任天堂	SPG	4M	¥7000	90.11.21	
スーパーマリオワールド	超級瑪利歐	任天堂	ACT	4M	¥8000	90.11.21	
ボンバサ	爆破精靈	KEMCO	PZG	4M	¥6500	90.12.21	
アクトレイザー	雷沙出擊	ENIX	A・SLG	6M	¥8000	90.12.16	SFC特輯 1
ポピュラス	諸神紀世	想像者	SLG	4M	¥8800	90.12.26	
グラティウス III	宇宙巡航艦 III	KONAMI	STG	4M	¥7800	90.12.21	
パイロットウィングス	飛行俱樂部	任天堂	SLG	4M	¥8000	90.12.21	
ファイナルファイト	街頭快打	CAPCOM	ACT	8M	¥8500	90.12.21	
SD サ・クレイトバトル	SD 英雄挑戰	帕布雷斯	ACT	6M	¥8200	90.12.29	
ジャンボ尾崎のホール インワン	尾崎高岡夫	HAL 研究所	SPG	8M	¥8900	91.2.23	
BIG RUN	同 左	JELCO	SPG	8M	¥8700	91.3.20	
ドラリアス・ツイン	太空戰鬥機	TAITO	STG	8M	¥9800	91.4.5	
遙かなるオーガスタ	高岡夫	T & E SOFT	SPG	8M	¥9800	91.4.6	
ウルトラマン	怪獸超人	BANDAI	ACT	4M	¥7800	91.4.6	
シムシティ	試管城市	任天堂	SLG	4M	¥8000	91.4.26	
スーパープロフェッショナル	超級立棒	JELCO	SPG	8M	¥8700	91.5.17	
ルベスボール	屠魔傳記	KEMCO	RPG	8M	¥8500	91.5.24	
ドラクエ	同 左	SETA	RPG	8M	¥8800	91.5.28	雜誌 95、96
ガデュリン	太空小妖精	東京書籍	A・RPG	8M	¥8800	91.6.21	
ワンダラーズ フロムイース	伊蘇 III	SETA	SPG	8M	¥8800	91.7.2	
スーパースタジアム	塞塔格棒	SETA	SLG	8M	¥9500	91.7.6	
機動戰士ガンダム F91	機動戰士 F91	BANDAI	SLG	8M	¥9500	91.7.12	
スーパーウルトラベース ボール	超能力棒球	文明	SPG	4M	¥8800	91.7.13	
スーパー R-TYPE	超級 R-TYPE	IREM	STG	8M	¥8500	91.7.19	
がんばれコエモン	大盜左右衛門	KONAMI	ACT	8M	¥8800	91.7.19	SFC特輯 2
ファイナルファクチャー IV	太空戰士 IV	史克威爾	RPG	8M	¥8800	91.7.19	
バトル ドッジボール	SD 躲避球	帕布雷斯	SPG	8M	¥9600	91.7.20	
エリア 8.8	戰艦 8.8	CAPCOM	STG	8M	¥8500	91.7.26	
白熱プロ野球ガンバリク	白熱野球	EPIC・SONY	SPG	4M	¥8800	91.8.9	
森田將棋	森田將棋	SETA	TBG	4M	¥8500	91.8.23	
依序按 A、B、X、Y、L、R 鈕和十字鈕的上下左右	超級網球	東京書籍	SPG	4M	¥7800	91.8.30	
スーパーテニスワールドサーキット	極速地帶	HAL 研究所	STG	8M	¥8500	91.8.31	
ハイパーゾーン	史克威爾大冒險	EPIC・SONY	ACT	4M	¥8500	91.9.13	
ジェリーボーイ	超級三國志 II	KOEI	SLG	8M	¥14800	91.9.15	報導 54
スーパー三國志 II	職業足球	想像者	SPG	4M	¥8000	91.9.20	
プロサッカー	職業足球	CAPCOM	ACT	8M	¥8500	91.10.4	
超魔界村	同 左	JELCO	STG	8M	¥8700	91.10.25	
SUPER E.D.F	超級 E・D・F	史克威爾	RPG	8M	¥9000	91.10.29	
ファイナルファンタジー IV	太空戰士 IV 簡易版	KONAMI	ACT	8M	¥8800	91.10.31	
イージータイプ	亞魔城	任天堂	A・RPG	8M	¥8000	91.11.21	SFC特輯 3
亞魔城ドラキュラ	薩爾達傳說	同 左	STG	8M	¥8700	91.11.29	
ゼルダの傳說	同 左	DECOR	ACT	8M	¥8500	91.12.6	
雷電傳說	摩登原始人	HUMAN	SPG	4M	¥7700	91.12.13	
JOE & MAC 戰え原始	3D 足球賽	NAMCO	ACT	8M	¥8300	91.12.13	
スーパーフォーメーションサッカー	超級英雄世界	A 株式	ETC	4M	¥8800	91.12.13	
スーパーワカンランド	小丸子日記	KEMCO	A・RPG	8M	¥8500	91.12.13	報導 80
ちびまる子ちゃん「はりきり 365 日」の巻	同 左	SUN SOFT	PZG	8M	¥8500	91.12.18	
ラクーン	同 左	HUMAN	SPG	8M	¥8500	91.12.20	
レミクス	同 左	VICTOR	RPG	8M	¥9800	91.12.20	
スーパーファイヤープロレスリング	同 左	同 左	STG	8M	¥8500	91.12.20	
タンジョンマスター	同 左	KOEI	SLG	8M	¥11800	91.12.21	MD特輯 5 與 SFC 版相同
ディメンション・フォース	同 左	BANDAI	RPG	8M	¥8500	91.12.21	
スーパー信長の野望	信長的野望	TOSHIBA EMI	STG	8M	¥7000	91.12.27	
・武將風雲錄	・武將風雲錄	同 左	ACT	4M	¥8800	91.12.28	
ナイトガンダム物語	SD 機動戰士外傳	同 左	ACT	4M	¥8800	91.12.28	
サンダーバズ	閃電出擊	同 左	ACT	4M	¥8800	91.12.28	
反省ザルシローくんの大冒険	撒子大冒險	同 左	SLG	8M	¥9600	91.12.29	
スーパーチャイニーズワールド	超級中國人	同 左	SLG	8M	¥9600	91.12.29	
シムアース	試管地球	同 左	SLG	8M	¥9600	91.12.29	
バトルコマンダー	SD 指揮官	HODSON	ACT	8M	¥8500	92.1.11	
高橋名人の大冒険島	同 左	同 左	SPG	8M	¥7900	92.1.17	
プロフットボール	美式足球	同 左	ACT	8M	¥8500	92.1.25	
ドラゴンボール Z	七龍珠 Z	BANDAI	RPG	8M	¥9500	92.1.28	
ロマンシング サ・ガ	復活邪神	史克威爾	RPG	8M	¥9500	92.1.28	
ソウルブレイダー	劍士降魔錄	ENIX	A・RPG	8M	¥8800	92.1.31	
ドラゴンスレイヤー 英雄傳說	屠龍記	A 株式	RPG	8M	¥9800	92.2.14	
エキゾーストヒー	極速 F 1	SETA	SPG	8M	¥8900	92.2.21	
魂斗羅スピリッツ	超級魂斗羅	KONAMI	ACT	8M	¥8500	92.2.28	雜誌 105

S F C 軟體總檢索

英文或日文卡名	中文名稱	製作廠商	類別	容量	日常容量	發售日期	攻略期數
ロケットティ	火箭人	I・G・S	ETC	8M	¥8900	92.2.28	雜誌116
スーパーバーディ・ラッシュ	果嶺高爾夫	DECO	SPG	8M	¥8800	92.3.6	
弟切草	同 左	瓊安軟體	AVG	8M	¥8544	92.3.7	
新世紀GPXサイバースポーツ	新世紀賽車	TAKARA	SPG	8M	¥8800	92.3.19	
スーパー伊忍道・打倒信長	超級伊忍道	KOEI	RPG	8M	¥11800	92.3.19	SFC特輯 4
R.P.M. Racing	大怪輪	VICTOR	SPG	4M	¥8800	92.3.19	
超攻合神サーディオン	超攻合神	阿斯克	STG	8M	¥8800	92.3.20	
ファイナルファイト・ガイ	快打新傳	CAPCOM	ACT	8M	¥8500	92.3.20	
STG	同 左	亞典德	STG	8M	¥8900	92.3.27	雜誌116
カードマスター	魔幻精靈卡	HAL 研究所	RPG	8M	¥8900	92.3.27	
スーパーヴァリス	超級夢幻戰士	日本通訊網路	ACT	8M	¥8500	92.3.27	
スーパーファミスタ	超級職業棒球	NAMCO	SPG	8M	¥7900	92.3.27	
SMASH.T.V	趣味大進擊	ASCII	ETC	4M	¥7800	92.3.27	雜誌116
トップレーサー	超越巔峰	KECMO	SPG	4M	¥7800	92.3.27	
ハット・トリック・ヒーロー	足球英雄	TAITO	SPG	4M	¥8000	92.3.27	
バトルランプリ	對戰賽車	那克沙特	SPG	8M	¥8500	92.3.27	
ラッシュンビート	快打刑警	JELCO	ACT	8M	¥8700	92.3.27	雜誌116
らんま½町内激鬥篇	亂馬½	NCS	ACT	8M	¥8800	92.3.27	
まじかる☆スターのートくん	魔法曉風	BANDAI	ACT	8M	¥8000	92.3.28	
ラストファイターツイン	S D 快打	帕布雷斯	ACT	8M	¥8200	92.3.28	
ウルティマVI	創世紀VI	波尼卡尼恩	RPG	8M	¥9800	92.4.3	雜誌116
オセロワールド	奧塞羅棋	茲庫達軟體	PZG	8M	¥8700	92.4.5	
エアーマネジメント・大空に賭ける	航空產業	KOEI	SLG	8M	¥11800	92.4.9	
ペブルビーチの波濤	3 D 高爾夫	T & E SOFT	SPG	8M	¥8900	92.4.10	
豪槍神雷傳説「武者」	同 左	DATAM	ACT	8M	¥8800	92.4.21	雜誌116
SUPER CUP SOCCER	立體足球	JELCO	SPG	8M	¥9000	92.4.24	
WWF スーパーレススル マニア	WWF 摔角王	美克姆	SPG	8M	¥8800	92.4.24	
ヘラクレスの榮光Ⅲ	鬥人魔境傳Ⅲ	DECO	RPG	8M	¥8800	92.4.24	
摩訶摩訶	同 左	Sigma	RPG	8M	¥8700	92.4.24	雜誌116
F1 GRAND PRIX	F 1 大衝刺	VIDEO SYSTEM	SPG	8M	¥9700	92.4.28	
拳門王ワールドチャンピオン	拳門王	索菲爾	STG	4M	¥8300	92.4.28	
スーパーアレスタ	超級銀河號	東寶	PZG	8M	¥8700	92.4.28	
スーパー上海ドラゴン スパイ	超級上海	HOT・B	PZG	8M	¥7800	92.4.28	雜誌116
バトルブレイズ	究極戰士	薩米工業	ACT	8M	¥8700	92.5.1	
甲龍傳説ウィルガスト	甲龍傳説	BANDAI	RPG	8M	¥9000	92.5.23	
斬Ⅱスピリッツ	斬Ⅱ	WOLF TEAM	SLG	8M	¥9800	92.5.29	
マジックソード	魔劍	CAPCOM	ACT	8M	¥8500	92.5.29	雜誌116
ストリートファイターⅡ	正宗快打旋風Ⅱ	CAPCOM	ACT	16M	¥8800	92.6.10	
スーパー將棋	超級將棋	艾馬克斯	PZG	8M	¥8800	92.6.19	
ASTRAL BOUT	綜合格鬥技	金氏唱片	ACT	8M	¥9030	92.6.26	
キャメルトライ	旋風球	TAITO	ETC	8M	¥8500	92.6.26	雜誌116
甲子園2	同 左	K・娛樂園	SPG	8M	¥8900	92.6.26	
スーパーダンクショット	超級籃球	HAL 研究所	SPG	8M	¥8600	92.6.26	
横山光輝 三國志	同 左	艾吉爾	SLG	8M	¥9500	92.6.26	
S D ガンダムX	S D 鋼彈X	優達卡	SLG	8M	¥9500	92.7.月預定	雜誌116
スーパーオフロッド	賽車帝王	巴克因影視	SPG	4M	¥6900	92.7.3	
スーパーボウリング	超級保齡球	亞典德	SPG	8M	¥8300	92.7.3	
パロディウスダ	瘋狂大射擊	KONAMI	STG	8M	¥8500	92.7.3	
PGA ツアーゴルフ	PGA 高爾夫	想像者	SPG	8M	¥8500	92.7.3	雜誌116
プリンス・オブ・ペルシャ	波斯王子	NCS	ACT	8M	¥8800	92.7.3	
Light Fantasy	光之夢幻曲	東京書籍	RPG	8M	¥8900	92.7.3	
北斗の拳5	同 左	東映動畫	RPG	8M	¥8900	92.7.10	
ゆうゆのクイズでGOGO!	加油解謎	TAITO	ETC	8M	¥8500	92.7.10	雜誌116
マリオペイント	瑪利歐繪圖	任天堂	ETC	8M	¥9800	92.7.14	
ダイナウォーズ	恐龍大作戰	IREM	ACT	8M	¥8800	92.7.17	
ドッジ弾平	火炎門球兒	SUN SOFT	SPG	8M	¥8500	92.7.17	
HOOK	虎克船長	EPIC・SONY	ACT	8M	¥8500	92.7.17	雜誌116
キャプテン翼Ⅲ	天使之翼Ⅲ	TECMO	SLG	8M	¥8900	92.7.17	
サンドラの大冒険	桑德拉大冒險	NAMCO	ACT	8M	¥8300	92.7.23	
EARTHLIGHT	太空模擬戰	HUDSON	SLG	8M	¥8500	92.7.24	
ウルティメイト フットボール	超級美式足球	薩米工業	SPG	8M	¥8700	92.7.24	雜誌116
スーパーF-1サーカス	超級F 1 競技場	日本物產	SPG	8M	¥8800	92.7.24	
T.M.N.T.	超級忍者龜	KONAMI	ACT	8M	¥8500	92.7.24	
バチンコウォーズ	柏青哥大冒險	日本柳子	ETC	8M	¥9500	92.7.24	
飛龍の拳S	飛龍之拳IV	文明腦	ACT	12M	¥9800	92.7.24	雜誌116
サイバリアン	黃金龍戰記	TOSHIBA EMI	STG	8M	¥8600	92.7.月下旬	
ブレイゾン	武裝戰鬥	ATLUS	STG	8M	¥8500	92.7.月下旬	
ホーム・アローン	小鬼當家	ALTRON	ACT	8M	¥8800	92.7.月下旬	



新卡發行表

發售日	日文卡名	中文卡名	種類	廠商	容量	日常定價
8月7日	キング オブ ザ モンスターズ	萬獸之王	ACT	TAKARA	8M	¥8800
8月7日	初代熱血硬派くにおくん	初代熱血硬派	ACT	TECHNOS JAPAN	8M	¥8900
8月7日	スーパー太郎電鐵Ⅱ	超級桃太郎電鐵Ⅱ	ETC	HUDSON	8M	¥8800
8月7日	パイブドリーム	未定	PZG	BPS	4M	¥7500
8月7日	ファランクス	超鬥戰機	STG	KEMCO	8M	¥8900
8月上旬	機甲警察メタルジャック	機甲警察	ACT	ATLUS	8M	¥8800
8月7日	SUPER PANG	未定	未定	CAPCOM	未定	¥7500
8月7日	スーパープロフェッショナルベースボールⅡ	立體職棒Ⅱ	SPG	JALECO	8M	¥9000
8月預定	イーハ トーヴォ物語	童話物語	RPG	HECT	8M	未定
8月預定	キン肉マン	怪獸金肉丸	ACT	YUTAKA	8M	¥7800
8月預定	C B キャラウォーズ	C B 世界	ACT	CANPRESTO	8M	¥8500
8月預定	アラ伯の夢2	阿拉伯之夢2	RPG	CULTURE BRAIN	8M	未定
8月預定	スーパーウルトラベースボール2	超能力棒球2	SPG	MICRO ACADEMY	8M	¥8800
8月預定	スーパー大航海時代	超級大航海時代	SLG	KOEI	8M	¥11800
8月預定	スーパー麻雀	超級麻雀	TBG	I' MAX	4M	¥9600
8月預定	ドラゴンクエストV	勇者鬥惡龍V	RPG	ENIX	12M+B	¥9600
9月25日	S D 機動戰士ガンダム	S D 機動戰士	ACT	ANGEL	8M	¥7800
9月25日	銀河英雄傳説	銀河英雄傳説	SLG	TIM	8M	¥9800
9月下旬	ガーディアンブレイド	魔界劍士	A・RPG	HALKEN	8M	¥8500
9月下旬	ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎	ACT	BANDAI	8M	¥8800
9月預定	アクスレイ	銀河風暴	STG	KONAMI	8M	¥8800
9月預定	ガンフォース	裝甲特戰隊	ACT	IREM	4M	¥8300
9月預定	きゅんぶんらあ自己中心派	自我中心派	TBG	PAL SOFT	4M	未定
9月預定	スーパー倉庫番	超級倉庫番	PZG	PACK IN VIDEO	4M	¥6800
9月預定	スーパー麻雀大會	超級麻雀大會	TBG	KOEI	4M	¥9800
9月預定	ステルス	前進越南	RPG	HECT	8M	未定
9月預定	大戰略エキスパート	現代大戰略	SLG	ASCII	8M	9800
9月預定	提督決斷	提督決斷	SLG	KOEI	8M	未定
10月16日	リターン・オブ・雙截龍	雙截龍	ACT	TECHNOS JAPAN	8M	¥8600
10月中旬	スーパーQ * bert	Q問題	ETC	巴普	未定	未定
10月中旬	中嶋嶺SUPER F-1 HERO	超級F 1 英雄	SPG	VARIE	未定	¥8900

發售日	日文卡名	中文卡名	種類	廠商	容量	日幣定價
10月預定	アダムスファミリー	阿達一族	ACT	OREAN	未定	未定
10月預定	真・女神轉生	真・女神轉生	RPG	ATLUS	12M	¥9800
10月預定	ソングマスター	天行者錫卡	RPG	YANOMAN	8M	¥9800
10月預定	メジャータイトル	未定	未定	IREM	未定	¥8800
11月預定	信長公記	信長公記	SLG	YANOMAN	未定	¥12000
11月預定	パワーアスリート	超級格鬥戰士	ACT	KANEKO	未定	未定
12月上旬	ラッシングビート乱	未定	SLG	JALECO	未定	未定
12月預定	機動装甲ダイオン	機動裝甲	ACT	VIC東青	未定	未定
12月預定	デバステイター	未定	未定	WOLF TEAM	未定	未定
12月預定	バック・トゥ・ザ・フューチャー2	回到未來2	未定	TOSHIBA EMI	未定	未定
12月預定	バトルサッカー	戰鬥足球	SPG	BANPRESTO	未定	¥9500
12月預定	バリ〜モスクワ〜ベキン・マラソンレイド	未定	未定	美魯達克	未定	未定
12月預定	ファイナルファイトII	街頭快打II	ACT	CAPCOM	未定	¥8500
12月預定	ポピュラスII	諸神紀世II	SLG	IMAGINEER	未定	未定
發售未定	アクションパチ人	未定	ETC	COCONUTS JAPAN	未定	未定
發售未定	アクロバットミッション	未定	未定	TENGEN	未定	未定
發售未定	あしたのジョー	小拳王	未定	KAC	未定	未定
發售未定	アミュージングドリーム	夢幻冒險記	未定	TAKARA	未定	未定
發售未定	アメリカ横断ウルトラクイズ	橫斷美國	ETC	TOMY	未定	未定
發售未定	アルバートオデッセイ	未定	未定	SUN電子	未定	未定
發售未定	ウィザードリィV	邪惡除妖V	RPG	ASCII	未定	未定
發售未定	ウォーリーをさがせ!	未定	未定	TOMY	未定	未定
發售未定	うごく輪	未定	未定	ALTRON	未定	未定
發售未定	エイリアン vs プレデター	未定	未定	I.G.S	未定	未定
發售未定	SD飛龍の拳	SD飛龍拳	ACT	CULTURE BRAIN	未定	未定
發售未定	F29	F29	SLG	IMAGINEER	未定	未定
發售未定	エルファリア	未定	RPG	HUDSON	未定	未定
發售未定	オウガバトル	未定	未定	QUEST	未定	未定
發售未定	おざなりダンジョン	迷宮女戰士	RPG	DATAM	未定	未定
發售未定	お茶の間傳說	喝茶傳說	RPG	I.G.S	未定	未定
發售未定	餓狼傳說	餓狼傳說	ACT	TAKARA	未定	未定
發售未定	雲に乗る	天降神將	RPG	HECT	未定	未定
發售未定	弁慶外傳-沙の章	弁慶外傳II	RPG	SUN電子	12M	未定
發售未定	46億年物語	46億年物語	ACT	ENIX	12M	未定
發售未定	哭きの龍	麻將龍	TBG	I.G.S	未定	未定
發售未定	BREATH OF FIRE	緊急追捕令	RPG	CAPCOM	12M	未定
發售未定	ミッキーマウス	米老鼠	ACT	CAPCOM	8M	未定
發售未定	2020年スーパーベースボール	2020棒球賽	SPG	KAC	未定	未定
發售未定	摩陀羅2	摩陀羅2	RPG	KONAMI	未定	未定
發售未定	スーパーメヴァ	超級諾瓦	STG	COPY SYSTEM	未定	未定
發售未定	半熟英雄	半熟英雄	SLG	SQUARE	未定	未定
發售未定	METAL MAX 2	坦克戰記2	RPG	DECO	未定	未定
發售未定	バズー!魔法世界	魔法世界	RPG	HOT・B	未定	未定
發售未定	シルヴァ・サーガ2	魔法傭兵	RPG	SETA	未定	未定
發售未定	北斗の拳6	北斗之拳6	RPG	東映動畫	未定	未定
發售未定	MOTHER 2 ギョーグの逆襲	地球冒險2	RPG	任天堂	8M	未定
發售未定	マイト・アンド・マジック BOOK 2	魔法門2	RPG	LOZC	未定	未定

小不點 大歡樂!!

讓'92最新版

掌上型特輯

3大機種完全收錄!!

伴您涼一夏!

必買

GB 301款
GG 63款
LYNX15款
軟體一次網羅

●軟體破關大教材!

8款強力作品

必勝

全省各電玩專賣店

獨霸發售中!

●發售大紀念
GB「俄羅斯方塊」
高得分手冊隨書附贈

TVGAME

必備

内含軟體總
檢索表

必看

●硬體×光掃瞄

3大機種完全收錄!!

必解

●超值・超量
32開本
燙金封面
售價NT 160

必藏



電視遊樂雜誌社 專業・確實・迅速・客觀

劃撥帳號: 1159250~4
戶名: 電視遊樂雜誌社

SUPER FAMICOM 的格鬥技世界



8M 北斗之拳 5

- 動畫型戰鬥系統
- 最著名動・漫畫改編



16M 正宗 快打旋風 II

- 可單人／雙人對戰
- 電動版必殺技完全移植



8M 綜合格鬥技

- 9 大格鬥高手集合
- 可使用一百餘種格鬥技



12M 飛龍拳 IV

- 3 種格鬥模式可供選擇
- 12 名拳法家 150 種技法上場



亂馬 1/2 II



動漫畫著名人物再度活躍／近日發售

餓狼傳說



唯一可和「快打」匹敵之格鬥名作／近日發售

金肉人



華麗的摔角格鬥技展現／8月發售

NEW

☆ 歡迎檢舉非法磁碟拷貝業者，查證屬實者將備獎金酬謝。檢舉專線 (02) 515-0315

任天堂株式會社 博愛社有限公司

地址：台北市民權東路三段66號
TEL：(02) 5017911